**Pubblicazione mensile - Anno VIII**
**NUMERO 85 - LUGLIO 1999**
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992

**Pubblicazione a cura di:**
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
**Direttore Responsabile ed Editoriale:**
Giovanni Bovini
**Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:**
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi
**Redazione Kappa Srl:**
Monica Carpino, Simona Franchi,
Giovanni Mattioli, Mario Rivelli,
Marco Tamagnini, Serena Varani
**Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:**
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
**Adattamento Testi:**
Andrea Baricordi
**Lettering**
Alcadia Snc
**Adattamento Grafico:**
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
**Grafica e Impaginazione:**
Marco Tamagnini
**Hanno collaborato a questo numero:**
Silvia Bruschi, Keiko Ichiguchi,
Simona Stanzani, Mieko Sugawara,
il Kappa
**Redazione Star Comics:**
Maria Grazia Acacia, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi
**Fotocomposizione:**
Fotolito Fasertek - Bologna
**Editore:**
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
**Stampa:**
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
**Distributore esclusivo per le edicole:**
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419



Tanti auguri a me / tanti auguri a te / tanti auguri felici / e gaurri al gratin! **K**

# APPUNTI & RIASSUNTI

**OH, MIA DEA!**

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica...

**CALM BREAKER**

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime e che, inconsciamente, il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrente diretta delle Industrie Kamata, specializzata nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi più potenti... e assurdi!

**EXAXXION**

Sono passati dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, e i due popoli vivono ormai in perfetta simbiosi sulla Terra. I fardiani, però, pur permettendo ai terrestri di fare uso delle loro tecnologie antigravitazionali, non ne svelano i segreti. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo per le sue idee sovversive, è convinto che i fardiani si stiano in realtà organizzando per la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la sensuale androide Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia fardiana mette in ginocchio le forze dell'ONU e invia robot messaggeri in tutto il mondo a prevenire insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota così il nipote di una stupefacente tuta da combattimento che lo trasforma in un vero super eroe, e in più fa uscire allo scoperto il gigantesco robot Exaxxion, contrastando le mosse del generale Sheska, anche se a costo di molte vite umane. Pieno di sensi di colpa, Hoichi decide di abbandonare la lotta, ma ben presto si rende conto di quanto Riofard stia calpestando i diritti umani: in una macabra e silenziosa operazione di pulizia etnica, uomini, donne e bambini vengono infatti eliminati e riciclati come concime. Nel frattempo, Akane Hino, compagna di classe di Hoichi, e la madre del ragazzo vengono catturate dai droidi fardiani per essere interrogate, mentre un robot gigante degli invasori ingaggia un impari combattimento contro l'Exaxxion ...

**BUG PATROL**

Kaburi Yamato, Nami Karatachi e Daikinboshi Shima sono tre insetti 'juniores' rispettivamente del corso scarafaggi, macaoni e ditischi. Prima di diventare insetti a pieno diritto, i nostri eroi - come tutti i loro coetanei - devono superare un periodo di apprendistato a contatto con gli esseri umani, in modo da imparare il più possibile su di essi. Il giovane Sekuto li trova in casa sua bloccati da una trappola per scarafaggi, e così i tre si vedono costretti a raccontare la misteriosa origine degli insetti a un umano... e a iniziare la più singolare convivenza del mondo! Le cose si complicano quando Kaburi inizia a provare alcuni 'inusuali' sentimenti per il loro ospite, il quale però non sembra nemmeno ricordarsi il nome della ragazzina...

**E IL MESE PROSSIMO... PLUS!**

E' passato un anno esatto da quando il primo **Kappa Magazine Plus** apparve nelle edicole italiane (quindi festeggiamo un doppio compleanno!), e da allora ne abbiamo viste davvero delle belle. Be', che siate pronti o no, in agosto tocca al quinto 'plus', che vi strabilierà con i suoi 'effetti speciali... trimestrali! Avremo un nuovo capitolo della saga di **Genzo**, pubblicato trimestralmente anche in Giappone (vorrà dire qualcosa?), il primo episodio della SECONDA SERIE di **Office Rei** (a episodi autoconclusivi di oltre quaranta pagine!), il secondo episodio del bizzarro e misteriosissimo **Aiten Myoo** e - dopo l'apprezzatissimo pilota – il primo episodio ufficiale della nuovissima serie **Narutaru**, che ha già conquistato moltissimi di voi. E in futuro? Le sorprese non sono ancora finite, ma ve le raccontiamo poco alla volta...

# KENSHIN
## l'ultimo samurai



di Silvia Bruschi

**INTRODUZIONE**
Siamo nell'11° anno Meiji, corrispondente al 1878 nel calendario occidentale, e il nome di Battosai riesce ancora a incutere terrore, nonostante siano passati dieci anni dalla sua scomparsa.
Un giorno un samurai vagabondo di nome Kenshin Himura arriva a Tokyo, e lì fa la conoscenza della giovane Kaoru Kamiya. Il vagabondo aiuta la ragazza a sconfiggere degli uomini che hanno preso di mira la sua palestra, e alla fine lei gli chiede di restare ad aiutarla, nonostante abbia scoperto che il ragazzo è in realtà il temibile Battosai.
Così inizia uno dei manga di maggior successo degli ultimi 5 anni, il cui primo capitolo è stato pubblicato nel 1994, che ormai è giunto al volume 25 e che è tuttora in corso.
Già dai primi volumetti si capiscono le potenzialità di quest'opera, scritta dal maestro Nobuhiro Watsuki. Nasce come shonen manga, ma viene presto molto apprezzata anche da un pubblico femminile: combina infatti perfettamente in sé battaglie e romanticismo, senza mai eccedere né nell'una né nell'altra direzione. E non dimentichiamoci delle scenette comiche al cui centro finiscono spesso per trovarsi Kaoru, Yahiko, Sanosuke, Megumi, Misao e, suo malgrado, anche Kenshin. Non danno mai l'impressione di essere fuori posto, e spesso hanno il prezioso compito di alleggerire la tensione

alle spalle che l'ha portato a essere quello che è quando entra in scena, e per questo motivo è difficile arrivare a odiare veramente anche solo uno di loro: l'autore, facendoci conoscere la loro storia, fa sì che alla fine anche il più crudele possa essere capito.
Un bellissimo esempio di questo aspetto del manga può essere trovato in Soujirou Seta, il più giovane e abile membro dei Juppongatana, tanto che si è guadagnato il soprannome di 'Tenken', cioè spada celeste. La sua particolarità è che sorride sempre ed è incapace di provare sentimenti. Il motivo è questo: quand'era piccolo veniva duramente maltrattato dai suoi genitori e aveva imparato che piangendo li irritava e loro lo picchiavano ulteriormente, mentre se sorrideva li spiazzava e se ne andavano confusi.
L'incontro con Shishio ha determinato l'inizio della sua nuova vita: l'uomo gli ha infatti donato una spada con la quale il ragazzo ha ucciso con le sue stesse mani la sua famiglia. Dopo quell'avvenimento i due sono ripartiti insieme. E' stato quindi Shishio a educare Sou e a insegnarli il suo motto: "la carne del debole è il cibo del forte. Il forte vive, il debole muore".
Solo l'incontro con Kenshin riesce a scuotere il suo animo, e la scena in cui il ragazzo se ne va piangendo di sollievo e di liberazione per aver finalmente ritrovato i senti-

che si è creata.
Il tratto con cui il manga è disegnato è molto pulito e curato, e spesso basta solo osservare lo sguardo di un personaggio per capire il suo stato d'animo. Particolarmente ben espresso graficamente è soprattutto il conflitto che esiste in Kenshin tra il vagabondo e l'assassino.
Un altro fattore che ha contribuito a rendere **Ruroni Kenshin** uno dei 10 manga più venduti attualmente è sicuramente l'ottima caratterizzazione dei personaggi, e non solo di quelli principali. Ognuno ha infatti un passato

menti che aveva perso è sicuramente una della più toccanti del fumetto.
L'unico ostacolo che un lettore occidentale può trovare è che gli avvenimenti si basano su fatti storici realmente accaduti, che possono essere così schematicamente spiegati: il Giappone è vissuto per secoli pressoché isolato dal resto del mondo, e aveva quindi sviluppato una cultura del tutto originale. Anche la società era organizzata in un modo particolare: a capo della scala gerarchica si collocava l'Imperatore, che in realtà era solo una figura simbolica. Le terre erano divise in feudi, a capo dei quali si trovavano dei signori chiamati Daimyo, che a loro volta dipendevano dallo Shogun. In questo schema si inserivano infine i Samurai, una classe privilegiata di guerrieri anch'essi alle dipendenze dello Shogun.
Nel 1854, però, per motivi puramente economici l'America obbligò il Giappone ad aprirsi all'Occidente tramite l'ingresso di truppe militari guidate dall'ammiraglio Perry. Ciò causò numerosi scontri tra gli Ishin Shishi (patrioti della rivoluzione), favorevoli all'apertura, e gli oppositori. Il tutto culminò nel 1868 con una serie di riforme a cui è stato dato il nome di Restaurazione Meiji, che comportarono fra l'altro la perdita di tutti i privilegi di cui i Samurai godevano. Alcuni di essi accettarono le cariche governative che furono loro offerte, mentre altri continuarono a dichiararsi contrari alle innovazioni. Per questo motivo, anche negli anni immediatamente successivi a quella data, gli scontri continuarono numerosi, fino all'ultima grande rivolta di Satsuma, cui si fa cenno in questo fumetto, nella quale è morto il padre di Kaoru. Questa è ovviamente solo una breve introduzione agli avvenimenti di quegli anni. Altre importanti informazioni si possono trovare nelle note che accompagnano la versione italiana del fumetto.
Dal successo del manga si è passati, dopo non molto tempo, al successo della serie TV, trasmessa il martedì sera tra le 19;30 e le 20;00 su Fujiterebi, e la cui programmazione è

andata avanti dal 10 gennaio 1996 all'8 settembre 1998, per un totale di 96 puntate. I primi 62 episodi narrano la stessa storia del fumetto, con sufficiente fedeltà, fino alla sconfitta di Shishio, mentre gli altri 34 sono stati scritti unicamente per la TV.
A questo punto lasciatemi tessere le lodi della colonna sonora! Tutte le musiche, dalle più dolci alle più cupe, sono assolutamente meravigliose e sottolineano perfettamente le scene a cui fanno da sottofondo. Per quanto riguarda le sigle, sono in tutto 10 e sono state cantate da alcuni dei più famosi idol giapponesi. Si tratta sicuramente di alcune delle più belle canzoni mai scritte per un anime.
Il character designer ha un tratto abbastanza simile a quello dell'autore del manga e quindi vi si adatta bene. Anche i doppiatori scelti sono molto adatti ai personaggi che interpretano, anche se è un po' difficile abituarsi al fatto che Kenshin è doppiato da una donna, proprio per sottolineare il contrasto che esiste fra il suo comportamento presente e il suo passato di assassino.
Il grande successo riscosso anche dalla serie TV ha portato alla produzione di un film per il grande schermo, che racconta un'avventura assente nel manga. La storia prende l'avvio dal casuale incontro di Kenshin, Kaoru, Yahiko e Sanosuke con una donna di nome Toki Takatsuki e un uomo chiamato Takimi Shigure. Presto si viene a sapere che Shigure e alcuni suoi compagni stanno preparando una rivolta per rovesciare il governo, anche per vendicare gli amici che hanno perso negli scontri avvenuti durante la Restaurazione. Inoltre sia Kenshin sia Shigure ignorano che ci sono dei fatti del passato che li legano.
Già dall'inizio si capisce che si tratta di un film di qualità media, e questa impressione non viene che confermata durante la visione.
Di miglior qualità sembra essere invece la serie di OAV che tratta del capitolo dei ricordi, di cui è già iniziata la pubblicazione. L'unico suo aspetto negativo è che il character designer è diverso da quello della serie TV e, per quanto il suo tratto non possa essere considerato brutto, si discosta troppo da quello di Watsuki-sensei per essere apprezzato come meriterebbe.

**LA STORIA**
Questo manga può complessivamente essere diviso in tre capitoli.
**Il capitolo di Tokyo**: contiene le storie che attualmente vengono pubblicate su **Express**, e vede l'entrata in scena di tutti i personaggi principali. Quelli che, a prima vista, possono sembrare episodi completamente scollegati, si ricompongono alla fine del capitolo, come in un puzzle.
Il tema che permea questa prima parte è soprattutto il conflitto interiore di Kenshin tra l'animo del vagabondo e lo spirito sanguinario del vecchio Battosai, che tende a riemergere sempre di più combattimento dopo combattimento. Proprio per proteggere coloro che ama dai nemici che tornano dal suo passato, alla fine di questo capitolo Kenshin decide di accettare la richiesta di Saitou e partire per Kyoto abbandonando tutti, Kaoru compresa.
In quella città lo aspetta infatti un importante compito: quello di sconfiggere il suo successore e i suoi seguaci, cioè Makoto Shishio e i Juppongatana.
**Il capitolo di Kyoto**: si colloca tra l'ottavo e il diciassettesimo volume. Per quanto anche il precedente capitolo sia avvincente, è solo con questo che la storia inizia veramente. Questa parte racconta il ritrovamento di Kenshin da parte di coloro che aveva lasciato a Tokyo, e che sono partiti per riportarlo indietro. Ma soprattutto narra del reincontro, dopo numerosi anni, di Kenshin con il suo maestro, che non solo gli insegna l'ultimo e più micidiale colpo della Mitsurugi-Hiten-Ryu, ma fa anche sì che il suo allievo capisca che la sua vita è importante non solo per se stesso, ma anche per molte altre persone. Questo è di fondamentale importanza, perché permette a Kenshin di affrontare con il giusto spirito e con sufficiente forza i duelli con molti dei membri del Juppongatana e l'ultimo importantissimo scontro con Shishio.
**Il capitolo dei ricordi**: questo capitolo è tuttora in corso, ed è sicuramente la parte più drammatica e coinvolgente di tutto il manga. A causa dell'entrata in scena di Enishi, Kenshin decide di raccontare il suo passato: viene quindi narrata tutta la sua storia, come si è procurato le due cicatrici che ha sul volto e il motivo per cui ha smesso di essere Battosai. E' una parte assolutamente piena di sorprese e colpi di scena che tiene costantemente il lettore col fiato sospeso.

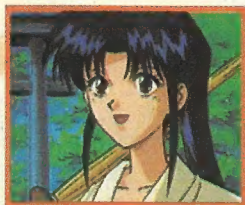
**L'AUTORE**
Nobuhiro Watsuki nasce il 26 maggio 1970 a Tokyo, e comincia a disegnare già da giovanissimo. I manga da cui è maggiormente influenzato sono **Doraemon** (di Fujiko Fujio), **Touch** (di Mitsuru Adachi), **Wingman** (di Masakazu Katsura), **Yu Yu Hakusho** (di Yoshihiro Togashi) e un'altra serie di lavori sconosciuti in Italia.
Scrive il suo primo vero manga quando è ancora alle scuole superiori: il lavoro, disegnato con un tratto pressoché irriconoscibile se confrontato con quello di oggi, si intitola **Podmark**, parla di robot e si svolge in ambiente scolastico. Con esso Watsuki-sensei riesce a vincere il concorso Hop-step organizzato da "Shuukan Shonen Jump" e dedicato ai potenziali futuri artisti.
Per un breve periodo lavora come assistente di un altro mangaka di nome Takashi Obata, con il quale collabora alla realizzazione di due manga: **Arabian Lamp Lamp** e **Chikarabito Densetsu**. Si tratta comunque di un lavoro che di tanto

in tanto si trova costretto a sospendere per finire le sue opere.
La prima di queste si chiama **Sengoku no Mikazuki** (la luna crescente dell'era Sengoku, cioè il periodo che va dal 1467 al 1568, caratterizzato da continue guerre per la mancanza di un governo stabile. **Sengoku** significa, in effetti, era dei combattimenti). E' un manga che originariamente doveva essere un semplice fantasy, ma al quale l'autore ha voluto dare un'ambientazione più tradizionalmente giapponese per differenziarla dai numerosissimi fantasy già esistenti.
Grazie al grande e inaspettato successo, tre editori incoraggiano immediatamente Watsuki-sensei a scrivere una storia a sfondo medievale, e così nasce **Ruroni - Meiji Kenkaku Romantan** (Samurai vagabondo - storia di uno spadaccino dell'era Meiji), una serie di brevi storie aventi personaggi principali molto simili (per non dire identici!) a quelli di **Kenshin**: si tratta quindi di un vero e proprio preludio alla realizzazione di **Ruroni Kenshin** come lo conosciamo. Entrambe le storie sono state oggi inserite alla fine di alcuni volumetti di **Kenshin** sotto forma di bonus.
L'ispirazione per la creazione della sua terza e più famosa opera è venuta da varie fonti. La scelta dell'epoca storica è stata influenzata da alcune letture che l'autore stava facendo al momento dell'inizio della realizzazione del manga: si trattava infatti di romanzi ambientati tra la fine dello Shogunato e i primi anni dopo la Restaurazione. La decisione finale è poi caduta proprio sul 1878 perché è in quell'anno che si sono concluse le più grandi lotte tra Ishin Shishi e oppositori, quindi si tratta dell'inizio di un periodo di relativa stabilità.
Altre fonti di ispirazione sono stati, per il disegno dei personaggi, alcuni videogiochi (in particolare **Samurai Spirit**, **Tekken 2** e **Vampire Hunter**, i preferiti da Watsuki-sensei), ma soprattutto i fumetti degli **X-men**: tratti tipici dei fumetti americani sono infatti riconoscibilissimi in molti dei nemici.
All'inizio Watsuki-sensei pensava di scrivere una storia di 3 o 4 volumetti, il che sarebbe già stato molto per un autore ancora alle prime armi come lui, e invece sappiamo tutti com'è andata a finire: il successo di questo manga sembra proprio non arrestarsi

# I PERSONAGGI

**KENSHIN HIMURA**: ha 28 anni, anche se ne dimostra decisamente di meno! E' rimasto orfano in giovane età ed è stato accolto da Hiko, che gli ha trasmesso la terribile tecnica Mitsurugi-Hiten. A soli 14 anni ha abbandonato il suo maestro per combattere assieme agli Ishin Shishi, e per la sua ferocia si è guadagnato il soprannome di Hitokiri Battosai, Battosai l'assassino. A 18 anni, a causa di eventi narrati nel terzo capitolo, lascia la vita da hitokiri e diventa un semplice ruroni, un vagabondo.

# I PERSONAGGI

**KAORU KAMIYA**: è la ragazza che accoglie Kenshin nel dojo di famiglia, e appare fin dalle prime pagine del primo volume. Ha solamente 16 anni, ma avendo perso entrambi i genitori, si trova a dover mandare avanti il dojo da sola. La sua tecnica è la Kamiya-Kasshin, uno stile ideato per non uccidere.

**YAHIKO MIYOJIN**: è un ragazzo molto giovane, di soli 10 anni. Compare per la prima volta all'inizio del primo volumetto. Anche lui è rimasto orfano. Quando Kenshin e Kaoru lo incontrano, lavora come ladro per una banda di mafiosi. I due lo aiutano però a liberarsi, offrendogli la possibilità di rifarsi una vita.

**SANOSUKE SAGARA**: ha 19 anni ed è l'unico superstite di un gruppo di guerrieri chiamato Sekihoutai. Il sentimento che predomina in lui all'inizio è la vendetta: il suo gruppo è stato prima usato e poi sterminato dal governo, quindi il suo più grande desiderio è uccidere il più forte rappresentante degli Ishin Shishi, cioè Battosai. Kenshin riesce però a fargli capire che se crede ancora nella nascita di una nuova era, deve impegnarsi perché questo avvenga anche riuscendo a superare il suo odio.

**MEGUMI TAKANI**: è una dottoressa di 21 anni che appare per la prima volta alla fine del secondo volumetto. Veniva sfruttata da un uomo d'affari per raffinare l'oppio, ma Kenshin e Sanosuke l'aiutano a liberarsi. Così anche per lei ha inizio una nuova vita nella quale può dedicarsi interamente al lavoro di medico.

**AOSHI SHINOMORI**: è il capo di un gruppo di ninja chiamato Oniwabanshu, il cui compito prima della Restaurazione era quello di difendere lo Shogunato. Viene sconfitto da Kenshin verso la metà del capitolo di Tokyo e, per provare che lui e il suo gruppo sono sempre stati e rimangono i più forti, sconfiggere il ruroni diventa lo scopo della sua vita. Per farlo si allea persino con Shishio.

**MISAO MAKIMACHI**: come Aoshi fa parte dell'Oniwabanshu, e per il periodo in cui collabora con Shishio ne è pure il capo, nonostante abbia solo 16 anni. Anche lei ha perso i genitori, ed è stata allevata da Aoshi, per il quale nutre una vera adorazione. Lei e l'Oniwabanshu saranno di grande aiuto a Kenshin durante il suo soggiorno a Kyoto.

**MAKOTO SHISHIO**: ha 31 anni, e compare nel settimo volume. E' stato il successore di Kenshin: gli Ishin Shishi l'hanno infatti nominato Hitokiri Battosai dopo che Kenshin ha abbandonato quella vita. Dopo la Restaurazione, i suoi stessi compagni, spaventati dalla sua crudeltà e dalla sua sete di potere, hanno cercato di ucciderlo. Lui è però miracolosamente sopravvissuto, e ha raccolto attorno a sé un gruppo di uomini chiamato Juppongatana (le dieci spade), tutti animati dalle stesse brame di potere, con i quali vuole arrivare a conquistare il Giappone.

**SAITOU HAJIME**: ha 35 anni, ed è stato il capo della terza squadra dello Shinsengumi, un gruppo di soldati il cui compito era difendere il castello di Edo (l'antico nome di Tokyo). Durante la Restaurazione è stato un nemico di Kenshin.
Attualmente è entrato nella polizia e si fa chiamare Goro Fujita. Entra in scena nel settimo volumetto, e il suo compito è quello di convincere Kenshin a partire per Kyoto e sconfiggere Shishio e i Juppongatana.

**SEIJUROU HIKO**: ha 43 anni, anche se non li dimostra certamente! Il suo vero nome è Niitsu Kakunoshin: quello da lui usato è il nome che da generazioni si tramandano i maestri della Mitsurugi-Hiten-Ryu. E' stato il maestro di Kenshin. Appare per la prima volta nel decimo volumetto.

## LA LEGGENDA DI CRYSTANIA

VIDEO, Giappone
© 1995 Mizuno Ryo & group SNE/Kadokawa Shoten Publishing Co., Ltd – Marubeni Corporation – Victor Entertainment, Inc. – Television Tokyo Channel 12, Ltd.

**Yamato Video, 80', L. 39.900.**

E' dedicato essenzialmente al vastissimo mondo dei Giocatori di Ruolo, e viene dichiarato fin dall'inizio, con l'inserimento di una parte introduttiva realizzata dal 'vivo' con una telecamera piazzata in un'enorme sala in cui un apparentemente sconfinato popolo di giocatori sta disputando, ognuno al proprio tavolo e con il proprio gruppo capitanato da un Master, una partita ambientata in luoghi fantastici. Forse è doveroso spendere, a questo punto, poche parole per descrivere seppur per sommi capi cos'è effettivamente un Gioco di Ruolo. Ebbene, il tutto si svolge attorno a un tavolo, dove un gruppo di persone si trova a interpretare un 'personaggio' sia dal punto di vista recitativo sia da quello più tecnico, che vede regolare le proprie caratteristiche psico-fisiche da una serie di regole proprie del tipo di gioco scelto e dalla casualità del lancio di uno o più dadi. Il tutto coordinato dal Master, che funge da arbitro/narratore e spesso anche da divinità all'interno della storia, spesso inventata da lui di sana pianta. In questo modo, con l'apporto di tutti i partecipanti nascono storie d'avventura spesso indimenticabili. E' stato così per il pluriosannato *Record of Lodoss War,* e non è diverso per quest'ultimo La Leggenda di Crystania, che non solo prende le mosse dal suo predecessore, ma riesce anche, al contempo, a prenderne le distanze in modo più che egregio. E anche se le ambientazioni fantasy spesso finiscono per assomigliarsi tutte, grazie a un character design particolarmente innovativo adottato per i personaggi queste uniformità sembrano passare in secondo piano a favore della storia, che in alcuni punti riesce a essere anche originale: mi riferisco soprattutto all'idea di creare un popolo per ogni dio capace di assumere le sembianze dell'animale in cui il dio stesso ha deciso di reincarnarsi. Fondamentalmente, La Leggenda di Crystania può essere considerato un buon esempio di una storia di genere. **BR**

Prodotti da Fat's Dream sotto il marchio Jet Lag, irrompono nelle fumetterie italiane i primi gadget dedicati ai Kappa boys e a **Mondo Naif**!

## ZAINETTO KAPPA

**Blu, formato 30x50x20, lire 70.000**

Capace di contenere i vostri fumetti preferiti, ma anche tutto il necessario per una divertente scampagnata, lo zaino dedicato all'etichetta dei Kappa boys ha due ampie tasche, cerniere argentate e ha ricamato il simpatico corvo della Kappa Edizioni.

## CAPPELLO CON VISIERA # 1 - KAPPA

**Nero, Nero + Grigio, Grigio, Blu, Bianco, Verde e Rosso, lire 30.000**

Disponibile in sette differenti colori, dalle rifiniture pregiate, regolabile a seconda delle misure, il cappellino dedicato all'etichetta dei Kappa boys ha ricamato il simpatico corvo della Kappa Edizioni.

## ADESIVO # 1 - GUARDA CHE LUNA
## ADESIVO # 2 - GENTE DI NOTTE
## ADESIVO # 3 - PEACH!
## ADESIVO # 4 - I CAMMINATORI
## ADESIVO # 5 - LAMBRUSCO E CAPPUCCINO
## ADESIVO # 6 - CENSURAMI QUESTO!

**diametro 10 cm, colore, lire 2.000**

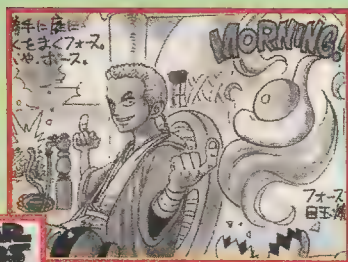
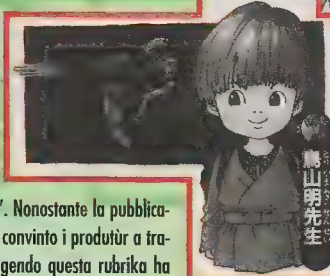
Le illustrazioni inedite di Keiko Ichiguchi, Vanna Vinci, Otto Gabos, Gian Maria Liani e Andrea Accardi sono realizzate in esclusiva per la linea Jet Lag, così come quella di Francesco Barbieri, che firma un adesivo contro le censure nei cartoni animati. Un testimonial d'eccezione, il nostro Kappa, da esibire ovunque per dimostrare la vostra fede all'originalità!

## T-SHIRT # 1 - GUARDA CHE LUNA (M, L, XL)
## T-SHIRT # 2 - GENTE DI NOTTE (M, L, XL)

**Nero, Bianco, Blu, lire 36.000**

Tre taglie, tre colori e un'illustrazione creata appositamente da Vanna Vinci per una T-Shirt super glam. Sotto i suoi occhiali da sole optical, la protagonista di **Guarda che luna** fa il verso a John Lennon in un'immagine rigorosamente anni '70. Sotto il sole dei tropici, il protagonista di **Gente di notte** aspira invece alla santità in un'illustrazione di Andrea Accardi che fa il verso a Pierre e Gilles.

# RUBRIKAPPA

c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

A-ha! L'aspettavo al varco! L'estate, proprio come ogni anno, prosciuga forze e cerebri dei produttori nipponici, che pensano più ad andare in vacanza che altro. Come biasimarli? D'altra parte, non bisogna essere poi troppo ingiusti, perché questo momento di 'stanca' è in realtà una pausa di riflessione durante la quale molti progetti formicolano nel sottobosko, pronti per essere sfornati in autunno. Per esempio, questo è il caso dell'interessante **Hooshin Engi**, tratto dall'omonimo manga di Ryu Fujisaki, una delle attuali punte di diamante di "Jump Magazine". Nonostante la pubblicazione del manga avvenisse già da qualche annetto, l'attuale successo ha convinto i produtùr a trasformarlo in una serie animata televisiva,che proprio mentre state leggendo questa rubrika ha preso il via sui teleschermi nipponzoli. Per quanto mi riguarda, sono abbastanza curioso di vedere com'è venuto fuori, dato che seguivo il manga con un certo interesse, e quindi non commento finché non vedo. Il mondo del fumetto, invece, che non ha i mesi-cadavere della televisione, deve continuare a mettere forze in campo in continuazione, e così vediamo gli editori tastare insistentemente il terreno alla ricerca di qualche novità (compito arduo, cari loro!) da stampare sulle loro rivistone. E, come abbiamo visto, il più delle volte la novità si trova nel passato. Mentre alcuni si occupano di *remake* e altri di *sequel*, altri ancora prendono spunto e vanno avanti. Molti di voi ricorderanno **Tutti in campo con Lotti** (ovvero **Ashita Tenki ni Naare**), e si ricorderanno di essere rimasti sorpresi quando la TV italiana iniziò a trasmetterne gli episodi. Per quanto ci riguarda, un'intera serie sul golf può sembrare un delirio, ma in Giappone è uno sport "che va per la maggiore" (come dice un noto babbione televisivo), e quella appena citata non è stata certo né la prima, né l'ultima del genere. E' curioso, invece, quando questo tema viene toccato da una rivista giovanile come - per l'appunto – "Jump", che ha appena dato il via a **Rising Impact**, un manga di Nakaba Suzuki che ha per protagonista un ragazzino il quale si scopre abile e appassionato golfista, sempre nel senso dello sport, non di possessore di auto della VolksWagen. Nel frattempo, mentre vengono sperimentate nuove storie & autori, quelli arcinoti sfornano i loro 'short', che permettono un continuo afflusso di fedelissimi e di curiosi. Nel nostro caso si tratta ancora una volta di Akira Toriyama, evidentemente impegnato a raggiungere il quorum di pagine ed episodi necessari a comporre un nuovo volume di **Toriyama Akira Marusaku Gekijo** (sarebbe il quarto della serie). Infatti, sul doppio numero di "Jump" di maggio è uscito da poco un nuovo episodiuccio breve avente come protagonista un genio-gatto, **Nekomajin ga Iru**, che mi ha lasciato di stucco... Ué, qui si copia! Cos'è, ho lanciato la moda della foglia ombrello e adesso tutti la usano? Vabbe', vabbe', glissiamo. Preferisco portare invece la vostra attenzione su **Guerre Stellari**, la cui attesa sta facendo andare giù di testa anche i suoi fan giapponesi, fra i quali si annidano – com'è logico pensare – innumerevoli autori di fumetti. In questi mesi stanno infatti uscendo sulle riviste nipponike decine di articoli riguardanti la saga di George Lucas, il più delle volte corredata di cronologia che spiega per quale motivo il capitolo 1 esce dopo il capitolo 6, che cos'è un *prequel* e tutte le diramazioni della popolosa famiglia Skywalker. In questa pagina potete vedere i 'biglietti d'auguri' realizzati da Akira "**Dragon Ball**" Toriyama, Ichiro "**One Piece**" Odaei e Shinichi "**Fortified School**" Hiromoto. Contenti? Felici, perfino!Ma mai come i fortunati possessori degli accendini di **Mazinga Zeta**, divertentissimi oggettini da collezionisti che – grazie al coperchietto – metteranno in grado anche i piloti meno abili di agganciarsi nella testa del suddetto robottone con il Pilder, o di sparare all'istante un pugno a razzo con un semplice movimento del... dito! E nel ricordarvi che per possedere un accendino non è necessario essere fumatori, vi saluto precisando che attualmente gli oggetti del desiderio si trovano solo nelle tabaccherie nipponiche. Alla prossima.

**Il vostro broncoprotettivo Kappa**

Illustrazioni di Star Wars: Ichiro Odaei, Akira Toriyama, Shinichi Hiromoto

Hooshin Engi © Fujisaki/Shueisha

Nekomajin ga Iru! © Toriyama/Shueisha

Rising Impact © Suzuki/Shueisha

# OTAKU 100% Live Bis

## KAPPAKONVENTION

Stanno finalmente iniziando ad arrivare sul mio tronco galleggiante le prime fotografie degli **Otaku 100%** che non erano stati ripresi nel servizio riguardante **NightWave '99** o che si erano iscritti ma non erano riusciti a raggiungerci a Rimini. Nel confermarvi che nel 2000 la manifestazione diventerà ufficiale e si espanderà oltre i limiti imposti da **NightWave**, ecco una nuova infornata di manga-interpreti! Hoplà!

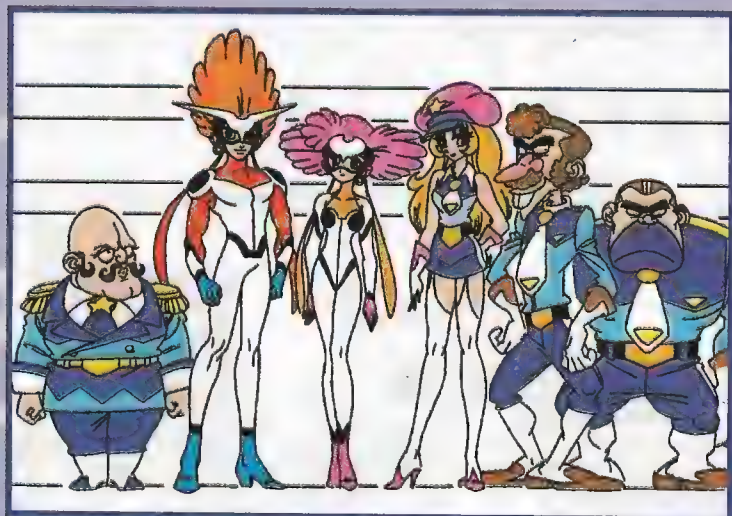
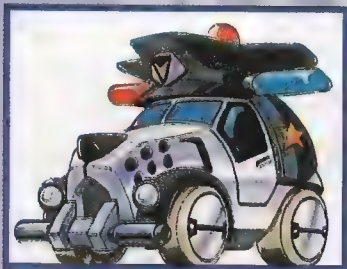
Nei panni della triclopica **Pai/Parvati di Trinetra/3x3 Occhi** potete ammirare **Irene Capatti**, mentre dalla serie **Ranma 1/2** abbiamo **Federico Di Carlo**, ben calato nell'aristocratico *aplomb* di **Kuno Tatewaki**, e un **Ranma Saotome** interpretato da **Shingo Araki** (non quello dei **Cavalieri dello Zodiaco**, comunque). Direttamente dai misteriosi mari de **Il mistero della Pietra Azzurra**, poi, ecco **Sonia Segreto** indossare i panni di **Nadia** con tanto di **King** peluche sotto braccio, e subito dopo, spalla a spalla, le due "rivoluzionarie" per nome dei manga, ovvero **Lady Oscar**, interpretata da **Silvia Vanarelli**, e **Utena**, impersonata da **Veronica Niccolai**. E infine, un "volevo ma non ho potuto" di **Marika Roncon** (**Arslan**), in una foto di repertorio di Lucca Fumetto assieme all'amica **Michela Casazza** (**Flauto**) e a due misteriose **Deedlit** e **Pirotes** di cui non sappiamo il nome. Bravissimi a tutti! Aspetto con ansia nuove fotografie! **K**

# KIRAMEKIMAN

di ANDREA BARICORDI

In genere, quando si parla di stereotipi, lo si fa in senso dispregiativo. Ma se il mondo dell'animazione giapponese ha mai dato vita a uno stereotipo divertente e di successo, questo è sicuramente il caso delle celeberrime Time Bokan Series, da noi comunemente chiamate 'Le serie delle Macchine del Tempo'. Time Bokan, Yattaman, Zendaman, Otasukeman, Yattodetaman, Ippatsuman e Itadakiman (realizzate fra il 1975 e il 1983) sono serie animate televisive 'gemelle', nel senso che, pur cambiando qualche particolare dell'aspetto, degli accessori e nell'ambientazione, i protagonisti sono sempre esattamente gli stessi e – incredibile ma vero – fanno ininterrottamente le stesse cose, seguendo uno schema ben preciso ma 'improvvisando' sul tema di ogni singolo episodio, in una sorta di incrocio fra l'esercizio di stile e il tormentone. Svariate sono state le incarnazioni (ufficiali e non) di questi personaggi, e per saperne di più è consigliabile andare a rileggere il dossier relativo su Kappa Magazine 58. Questo per quanto riguarda il passato; per il presente, invece...

**TIME BOKAN... E OTTO!**

Già da un paio d'anni si vociferava di un ritorno delle Macchine del Tempo sugli schermi nipponici, ma smentite e ritrattazioni da parte della casa produttrice, la gloriosa Tatsunoko, avevano già fatto perdere la speranza ai fan. Inizialmente si parlava di OAV, ovvero una miniserie in videocassetta che desse origine a nuovi personaggi e situazioni, poi era subentrata l'ipotesi di un remake di Yattaman, con costumi e meccanismi revisionati per gli anni '90 proprio com'era avvenuto per Kyashan e Polimar. Poi, il nulla per qualche mese. E all'improvviso, all'inizio dell'estate, ecco il fulmine a ciel sereno: Kiramekiman, una nuova serie ufficiale, l'ottava, delle Macchine del Tempo, progettata per la televisione, proprio come le precedenti. Le continue richieste dei fan nipponici – proprio come avvenne negli Usa per **Star Trek** – hanno convinto i produttori a credere in una nuova reincarnazione della mitica serie, rinnovata

ma identica nello spirito alle precedenti sette. Dopo la bellezza di quindici anni, il celebre trio formato dalla bionda, dallo smilzo e dall'energumeno torna a far parlare di sé... e a combinare danni!

## UNO SGUARDO ALLA SERIE

Il titolo provvisorio della nuova serie è Kaito Kiramekiman (I Ladri Kiramekiman), e come nelle precedenti Time Bokan, il nome del gruppo dei protagonisti ha un significato, e in questo caso indica sfolgorio e brillantezza. Il motivo c'è, ma andiamo con ordine. La novità più grande consiste nel fatto che, questa volta, le parti in causa si scambiano i ruoli, per cui la coppia protagonista – i Kiramekiman, per l'appunto – forma una banda di ladri, mentre gli esponenti del trio che solitamente fanno la parte dei 'cattivi' sono questa volta dei poliziotti. Altra innovazione, piccola ma piuttosto importante, è che il Numero 1 dei protagonisti è questa volta la ragazza, a differenza delle precedenti serie in cui era il 'maschietto' di turno ad avere i riflettori puntati su di sé. Il duo Kiramekiman è composto dalla allegra e iperattiva Lip, una sedicenne di famiglia ricca apprezzata dai coetanei per le belle gambe lunghe, ma che in realtà è il cervello della banda, e dall'assistente e amico Paf, un ragazzo dal look moderno il cui comportamento risulta più 'femminile' di quello della compagna, e che vive 'a sbafo' grazie a lei.

I Kiramekiman sono ladri famosi ormai in tutto il mondo, che agiscono – come tutti i grandi ladri – dopo aver dato un preavviso alle forze dell'ordine e ai diretti interessati, ma il motivo che li spinge a rubare non è di carattere economico, anche se i creatori della serie non si sbilanciano per evitare di rivelare particolari importanti per lo svolgimento della storia. Al loro fianco sono sempre presenti le due fatine-androidi Com e Pact (**Compact**), che li aiutano a gestire la doppia identità e li consigliano durante i combattimenti. Come in alcune delle prime Time Bokan (Yattaman, Zendaman e Otasukeman), i mezzi usati sono simili a colossali giocattoloni, piuttosto che a veri e propri robot guerrieri (innovazione portata negli anni '80 da Yattodetaman e Ippatsuman), ma sono dotati di doppia trasformazione come in Itadakiman. E così, mentre nella vita di tutti i giorni Lip può contare sulla damina-gatto Catcar, con il suo design delicato e femminile, una volta trasformata in Kiramekiman il suo veicolo subisce una metamorfosi in Doracat, rappresentante un tozzo gatto randagio.
Anche se braccati dalla polizia di mezzo mondo, i Kiramekiman trovano la loro nemesi, il loro Zenigata, il loro Gincko, nel piccolo ufficio di polizia locale Je Team (gioco di parole fonetico fra il francese **je t'aime** – ti amo – e l'inglese **team** – squadra) condotto nientemeno che da Eaudecologne e da Mascara, il padre e la madre di Lip. La stazione di polizia in cui lavorano ospita un ufficio a parte di cui fanno uso solo i tre agenti semplici Rouge, la bionda sexy che è a capo del trio (ringiovanita di circa dieci anni rispetto alle precedenti incarnazioni), il cervellone Hierre, che progetta robot e meccanismi da combattimento, e il forzuto energumeno senza cervello André. Il vero scopo della loro vita non è tanto quello di far rispettare la legge, quanto quello di catturare i famigerati Kiramekiman per fare carriera il più velocemente possibile: insomma, anche indossando i panni dei 'buoni', il trio resta sempre maramaldo e truffaldino, oltre che costantemente battuto e deriso dai protagonisti. Ma in fondo, è proprio per il Complesso di Wile Coyote che i tre sfortunati personaggi risultano comunque sempre simpatici e – tutto sommato – i **veri** protagonisti delle Time Bokan Series. Il fallimentare gruppo di tutori della

legge prende questa volta il nome di Trio Su-Ka (che significa **biglietto non vincente** di una lotteria), utilizza il veicolo di pattuglia in dotazione all'ufficio Je Team - a forma di testa di bulldog – anche come cabina di pilotaggio dei propri robot da combattimento, e sul cruscotto-console trova spazio il celeberrimo Odate Buta, il maialino che si arrampica sull'albero quando viene adulato, ormai divenuto l'emblema delle Time Bokan Series.

In attesa di assistere ai primi episodi della serie per poterne valutare obiettivamente la qualità, ascoltiamo le dichiarazioni e i commenti di tutti coloro che hanno contribuito a rendere Kiramekiman una realtà.

**IPPEI KURI**

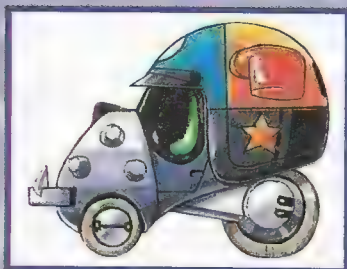
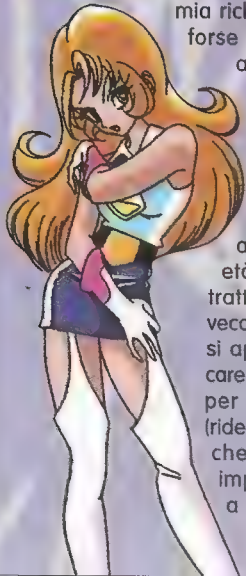
Responsabile della produzione e vice presidente della Tatsunoko

"Dopo la conclusione della settima e ultima Time Bokan Series ho iniziato a ricevere numerose telefonate e messaggi di incoraggiamento perché m'impegnassi nella produzione di una nuova serie relativa agli stessi personaggi. L'entusiasmo del pubblico era tale da avermi convinto più volte a riprendere in mano l'idea di un seguito, ed esistono addirittura interi progetti che, per un motivo o per l'altro, non hanno mai visto la luce. E' però dall'inizio del 1999 che la richiesta dei fan si è fatta pressante, e tutto lo staff della Tatsunoko si è sentito carico d'energia per poter affrontare di nuovo un impegno di questo genere. Dopotutto, anche gli stessi autori di Time Bokan amano queste serie, e quindi le richieste del pubblico non hanno fatto altro che dar loro la carica. L'unico vero problema da affrontare era la grande popolarità delle precedenti serie (soprattutto quella di Yattaman, che viene considerata la più rappresentativa in assoluto. Ndr), per cui la parola d'ordine in fase di pre-produzione è stata "fare di più, fare meglio", non tanto per affossare le glorie del passato, ma perché un calo di qualità, o meglio, di originalità sarebbe stato giustamente visto come un errore e una mancanza di rispetto. Il fascino delle Time Bokan Series è che, pur contenendo gli stessi personaggi, tutto il contesto e l'ambientazione possono essere rinnovati senza timore di travisare lo spirito dell'opera originale. Queste serie hanno sempre avuto la capacità di rinnovarsi e adeguarsi all'epoca in cui venivano create, di dare origine a modi di dire ed espressioni (in Giappone. Ndr) usati comunemente anche dalla gente della strada, per cui non è necessario cambiarne lo stile per rendere attuali i nuovi sequel. In sostanza, spero che la nuova serie risponda alle esigenze del pubblico e che non lo annoi rischiando di fargli dire "questo l'ho già visto". Tutte le innovazioni sono state apportate unicamente per questo motivo. E la serie è obiettivamen-

te una buona serie".

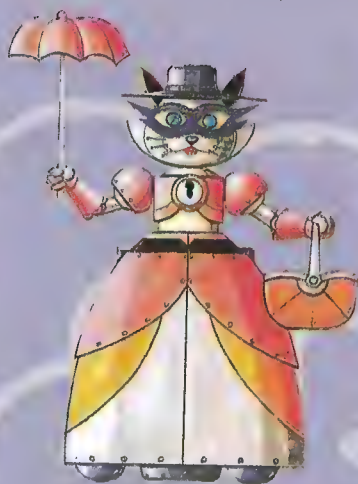
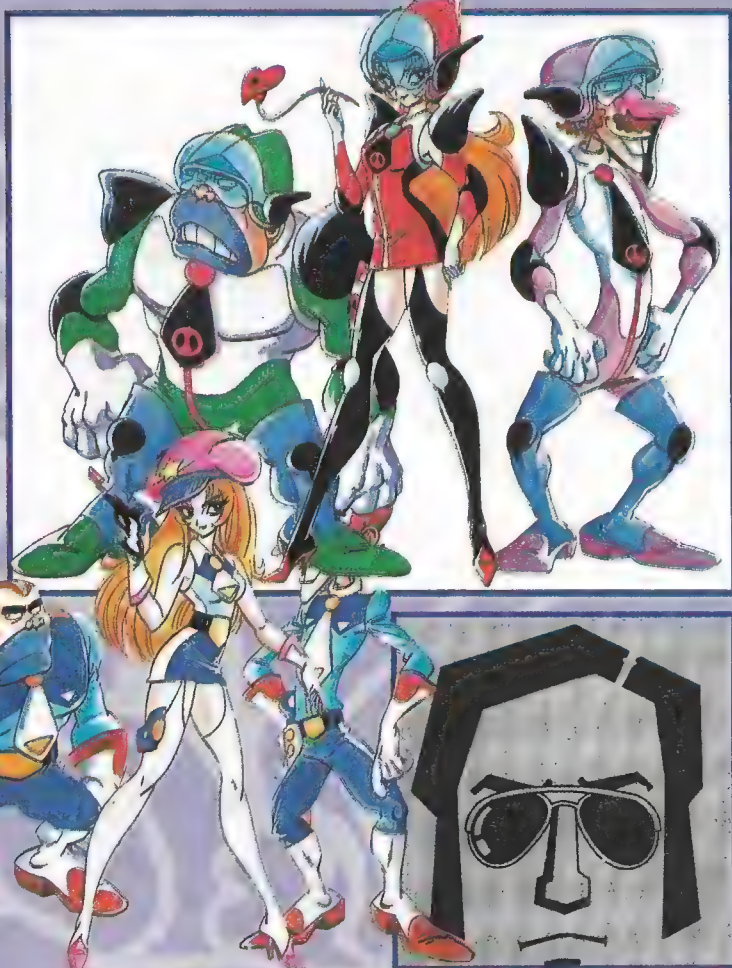
**HIROSHI SASAGAWA**

Regista e creatore delle Time Bokan Series, direttore del reparto progettazione della Tatsunoko

"La serie ufficiale si è conclusa la bellezza di quindici anni fa, periodo di stasi interrotto solo dalla recente uscita dei due OAV speciali di Yattaman. Ma in questo lungo periodo non siamo stati con le mani in mano. Progetti di nuove Macchine del Tempo hanno fatto capolino di tanto in tanto qui agli studi della Tatsunoko, ma per svariate ragioni non hanno mai visto la luce. Ma questa volta ho preso il controllo della situazione e ho chiesto al signor Koyama, sceneggiatore e facente parte dello staff della serie precedente, di mettersi all'opera per tirare fuori buone idee per crearne una nuova, e lui ha accettato la mia richiesta. Chissà, forse sia lui, sia gli altri, hanno deciso di prendere in considerazione la mia richiesta perché inizio ad avere una certa età, e quindi mi trattano come un vecchio attore che si appresta a calcare il palcoscenico per l'ultima volta (ride), ma fatto sta che vedo molto impegno attorno a Kiramekiman.

La prima di queste serie, la gloriosa Time Bokan, prese forma nel reparto di progettazione concettuale della Tatsunoko, reparto che ora non esiste più. Ricordo quanto risultò difficile trovare un punto di contatto fra l'argomento dei viaggi nel tempo e gli elementi umoristici di cui volevamo infarcire la storia, ed eravamo guardati male da quasi tutti. Addirittura alcuni membri dello staff credevano che l'argomento principale fosse costituito dai viaggi nel tempo, e che quindi avrebbero dovuto lavorare su plot di ambientazione storica, ma man mano che il progetto prendeva forma, tutti si resero subito conto che le epoche in cui gli episodi erano ambientati dovevano essere considerate solo uno scenario su cui muovere personaggi buffi. E poi nacquero i veicoli a forma d'insetto, che per l'epoca furono una novità assoluta, ma il cui design è studiato ancora oggi con grande interesse e apprezzamento. Secondo il mio punto di vista, Time Bokan è la serie più rivoluzionaria di questa lunga saga, mentre invece abbiamo realizzato Yattaman come se stessimo giocando. Grazie alla prima serie, avevamo capito quali battute o scherzi potevano essere introdotti nella nuova, e così, liberi dalle ansie e dalle paure che di tanto in tanto ci coglievano durante Time Bokan, abbiamo potuto sperimentare di tutto, ideando gli episodi mentre scherzavamo fra di noi, catturando ogni buona idea che nasceva – per quanto rivoluzionaria o assurda – e testandola immediatamente senza attendere nemmeno un minuto, lasciando il pubblico allibito puntata dopo puntata. Da allora abbiamo capito che devi sempre stupire il tuo spettatore, perché se anche solo immagina come si svilupperà la storia, lo annoierai a morte. Naturalmente è difficile riuscirci in ogni episodio, ma bisogna sforzarsi di farlo. E poi ci sono i combattimenti. Come in molti telefilm, la scena d'azione è fondamentale, per cui ogni volta è necessario studiare nel dettaglio i veicoli da combattimento in modo che nessuno possa prevederne la forma, le abilità, i trucchi e le armi di cui è dotato. Avrei voluto che anche a questa nuova serie avesse partecipato il signor Amano, ma purtroppo ora è molto impegnato su altri progetti. Comunque sia, non è esclusa una sua partecipazione a lavori iniziati. So che sembra difficile poter creare ancora qualcosa di nuovo riguardante le Time Bokan, ma posso garantire a fan di nuova e vecchia data che avranno grandi sorprese: lo staff di Kiramekiman sta davvero lavorando alla grande".

**TAKAO KOYAMA**

Sceneggiatore e coordinatore delle Time Bokan Series a partire da Zendaman, il secondo nume tutelare di questa saga

"Tutti chiamano questa saga Time Bokan, ma la realtà dei fatti è che l'impronta ufficiale all'opera completa l'ha data Yattaman. Time Bokan, tutto sommato, è molto diversa dai suoi sequel, proprio perché si trattava di un progetto assolutamente rivoluzionario e difficilmente paragonabile ad altre storie. Per questo motivo occorse molto tempo per realizzarla: basti pensare che Kyashan fu progettato dopo Time Bokan, ma vide la luce sui teleschermi nel 1973, ben due anni prima di quest'ultima.

Allora era difficile dire se la serie avrebbe avuto successo o se si sarebbe rivelata un fiasco colossale: non restava altro da fare che tentare alla cieca. E dato che si trattava di un esperimento, lo staff poteva concentrarsi su ogni singolo episodio divertendosi a inventare le situazioni più bizzarre, per cui anche il risultato finale è stato molto divertente. Venivano inseriti anche scherzi o battute che facevamo fra di noi, e alcuni sono addirittura diventati dei personaggi: io, per esempio, sono il modello su cui è nato Cameraman Koyama (da noi **Elephant Cameraman**, il colossale assistente del cronista... **Nando Martellotti**!), in seguito a un commento sulla mia statura fatto da due ragazzine in metropolitana.
Un altro dei motivi per cui la saga ha avuto tanto successo potrebbe risiedere nel fatto che abbiamo evitato di lavorare per un target ben preciso. Non sto dicendo che sia sbagliato realizzare un'opera in base a una limitata fascia d'età di pubblico, ma le Time Bokan erano risultate così divertenti, demenziali e con tanti riferimenti alla vita quotidiana che il loro umorismo poteva essere apprezzato da chiunque. L'unica cosa che mi dispiace è che ultimamente **troppe** serie sono dedicate a un target **troppo** ristretto, per cui ci terrei molto a invertire nuovamente la tendenza con Kiramekiman. Vorrei che fosse considerata come una sorta di detonatore, perché se ogni tanto non nasce un prodotto originale, disegnatori, sceneggiatori e registi non hanno modo di crescere e migliorarsi, finendo a lavorare solo per routine. Sono convinto del fatto che se uno staff lavora a una storia che non lo interessa, difficilmente riuscirà a coinvolgere il pubblico, perché la sua noia filtrerà attraverso il lavoro. Chi crea deve anche divertirsi, insomma. Oltre a questo, devo confessare che sono sempre stato felice di lavorare a serie umoristiche, perché sono convinto del fatto che questo genere sia il più difficile in assoluto da gestire, nonostante in molti lo considerino 'di serie B'. Naturalmente c'è un ultimo problema da superare: i gusti e gli interessi del pubblico sono cambiati, in questi quindici anni, per cui quello che diverte noi 'vecchietti' dello staff potrebbe lasciare indifferenti le nuove generazioni... D'altra parte noi ce la stiamo mettendo tutta per creare una storia adatta alla fine del secolo, con decine di gag completamente nuove, e ancora una volta ci stiamo divertendo. Perché non accogliere il nuovo millennio con una bella risata, dunque?"

**KUNIO OGAWARA**

Mecha-designer ufficiale delle macchine del tempo a partire da Yattaman

"Ho lavorato in contemporanea per realizzare i meccanismi di Gundam e di Zendaman, e da allora ho capito una cosa fondamentale. Lavorare a storie 'serie' dopo un po' stanca, mentre invece si ritrova nuova energia a ogni episodio di una serie umoristica come quella delle macchine del tempo. Nelle Time Bokan Series ho sempre potuto sbizzarrirmi al massimo, esagerando, sfogandomi, divertendomi come un pazzo, e – cosa incredibile –

anche i meccanismi più assurdi venivano accettati quasi subito. C'è qualcosa di particolare in questa saga... Per esempio, se sto chiacchierando di cartoni animati con ragazzi molto più giovani di me, l'argomento Time Bokan viene preso in considerazione esattamente come se si trattasse di una serie tutt'ora trasmessa in TV, e nessuno la considera mai 'roba vecchia'. Pur di lavorare a questa serie accetto qualunque condizione, perché mi trovo più nella parte del **fan**, piuttosto che in quella di collaboratore. Lavorarci su mi diverte, ed è l'unica occasione in cui le date di consegna non sono mai opprimenti. Non ho ancora un'idea ben precisa dello stile dei veicoli che il trio userà nella nuova serie, ma la cosa non mi preoccupa: alla Tatsunoko sanno che mi divertirò come la prima volta, e credo che per loro questo sia già una garanzia. E comunque, tutto lo staff di Kiramekiman è veterano delle macchine del tempo, per cui sono sicuro che accadranno cose interessanti anche questa volta".

HUTAKO KAMIKITA
Character design di Kiramekiman
"Abbiamo un solo nome d'arte inventato dal signor Sasagawa, ma in realtà siamo due gemelle. Siamo contente di lavorare a questa nuova Time Bokan perché principalmente siamo sue fan da lungo tempo. Passare da telespettatrici a co-autrici ci rende molto orgogliose, anche se capiamo di avere una grossa responsabilità. Ce la stiamo mettendo tutta per mantenere l'atmosfera creata dai personaggi del signor Yoshitaka Amano, ma mentre abbiamo gestito con facilità i due protagonisti, per il trio è stata molto più dura. Soprattutto, siamo state molto attente a Rouge, che in questa nuova incarnazione doveva risultare più giovane delle altre 'miss', ma doveva comunque essere più adulta di Lip e Paf, e mantenere le caratteristiche di una donna occidentale molto sexy. Il bello di questa saga, secondo noi, è che i personaggi sono assolutamente fuori dal comune e hanno pochissime inibizioni morali, per cui possono permettersi pressoché qualsiasi cosa. E in questa nuova serie pare che gli autori abbiano calcato ulteriormente la mano..."

Kazuya Tatekabe e Noriko Ohara

**NORIKO OHARA**
Miss Doronjo e tutte le altre miss
"Non potete avere idea di quanto sia felice del ritorno del trio, e soprattutto di tornare a dare la voce, o meglio, a interpretare la bionda del gruppo. Spero che Kiramekiman sia ricca di gag come (e forse anche più) tutte le serie precedenti, perché ho atteso troppo a lungo che venisse realizzato un nuovo capitolo della saga, e quindi devo rifarmi di qualche anno di sane risate. Sinceramente non ho mai capito perché la saga si fosse interrotta così bruscamente dopo Itadakiman, ma comunque sia sono sempre stata conscia del fatto che le macchine del tempo fossero una specie di **fenice** dei cartoni animati, pronte a risorgere dalle proprie ceneri in continuazione, e migliorandosi incarnazione dopo incarnazione. Fra tutti i personaggi che ho interpretato preferisco Majo (Lady Margot di Time Bokan) e Doronjo (Miss Dronio di Yattaman) perché sono le più carine ed eleganti. Un messaggio a tutti i fan: guardate Kiramekiman con pancia in dentro, petto in fuori e schiena dritta, o sarete puniti! E' un ordine! "

**KAZUYA TATEKABE**
Tonzula e tutti gli altri energumeni
"Pensare di tornare a doppiare un personaggio di questa saga mi fa tornare in mente un sacco di ricordi e mi fa provare una grande nostalgia. Non vedo l'ora di iniziare. Spero che gli autori abbiano fatto tesoro delle esperienze maturate nei capitoli precedenti, e che si siano impegnati a scrivere battute divertenti come al solito, ma adeguandosi ai tempi che corrono. La forza di tutte le Time Bokan è stato l'impegno che lo staff ha messo in ogni episodio, rendendo ognuno di essi unico e indimenticabile, tanto che durante le sessioni di doppiaggio ci divertivamo talmente che ne capitavano di tutti i colori, mentre finito di lavorare continuavamo a scherzare facendo le voci del trio. Sono contento di aver dato il mio contributo alla prima opera giapponese di questo tipo e mi lusinga il fatto di essere chiamato in causa ancora una volta per dare la mia voce a uno dei suoi personaggi. Vorrei dedicare il mio lavoro alla memoria di un mio grande amico, Kei Tomiyama".

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI

# IL PRIMO CHE ARRIVA

QUESTO POSTO TE L'HO FATTO SCOPRIRE IO L'ANNO SCORSO, BUN! SEI UN LADRO!
COSA?! GUARDA CHE NON E' MICA TUO! CHI PRIMA ARRIVA, MEGLIO ALLOGGIA!
VA BENE, FACCIAMO COSI'!
OK! ALLORA, A DOMANI!
ALLORA FACCIAMO COSI'... TORNIAMO QUI ANCHE DOMATTINA, E CHI ARRIVA PER PRIMO POTRA' SPACCARE IL GHIACCIO PRIMA DEGLI ALTRI!
CIAO, IO ESCO!
SONO ANCORA LE CINQUE DEL MATTINO... SARO' SICURAMENTE IO IL PRIMO!

GNIIIK

OH!

MA QUESTA... È LA BICICLETTA DI BUN!

FRUSH FRUSH

HANF... HANF...
MI... HUH... ARRENDO... SEI ARRIVATO... HUH... PER PRIMO... HUH... BUN...

NO... I PRIMI ARRIVATI SONO LORO!

CHE MERAVI-GLIA!

È VERO...

SPERO CHE CI TORNINO OGNI ANNO!
SÌ, ANCH'IO!

FRUSH FRUSH
EHI! BUN! KO! SIAMO ARRIVATI!
SIETE PRONTI PER SPACCARE IL GHIACCIO?

ZITTI!
FATE SILENZIO!

SENTITE, CREDO CHE PER UN PO' DI TEMPO SIA MEGLIO ANDARE A GIOCARE DA QUALCHE ALTRA PARTE...

SÌ, FORSE È MEGLIO!

CHE MERAVIGLIA! - CONTINUA

# KAPPA -MAGAZINE- NUMERO OTTANTACINQUE



# ANIME

rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO OTTANTACINQUE




**Un'altra me** - "Mohitori no Watashi"
da Aa! Megamisama vol. 15 - 1997
**Facciamo fantasy** - "Fantasy de Iko!"
da Calm Breaker vol. 6 - 1998
**Guerra d'informazione**
da Exaxxion vol. 2 - 1999
**Arms** - "Arms"
da 1999 Arms - 1999
**Il primo che arriva** - "Asa Ichiban no Yakusoku"
da Fushigi Fushigi vol. 1, 1993
**Una giornata al semaforo** - "Shingo Mushi no Tanoshii Hi"
da Nigun Farm Konchuki vol. 1 - 1997



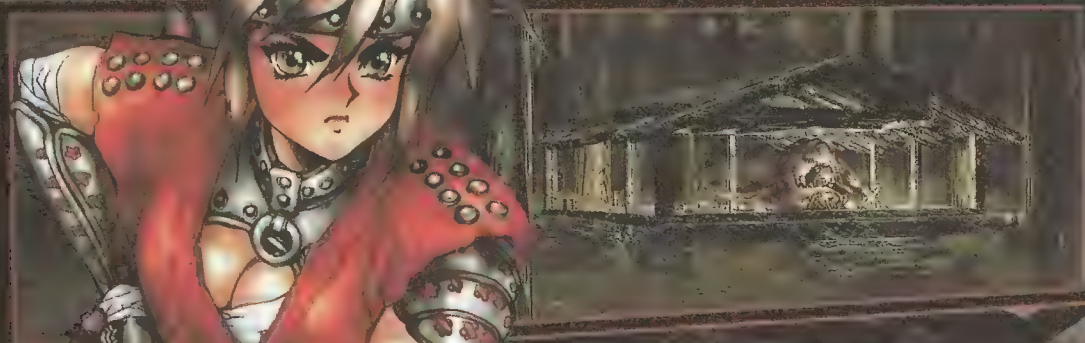
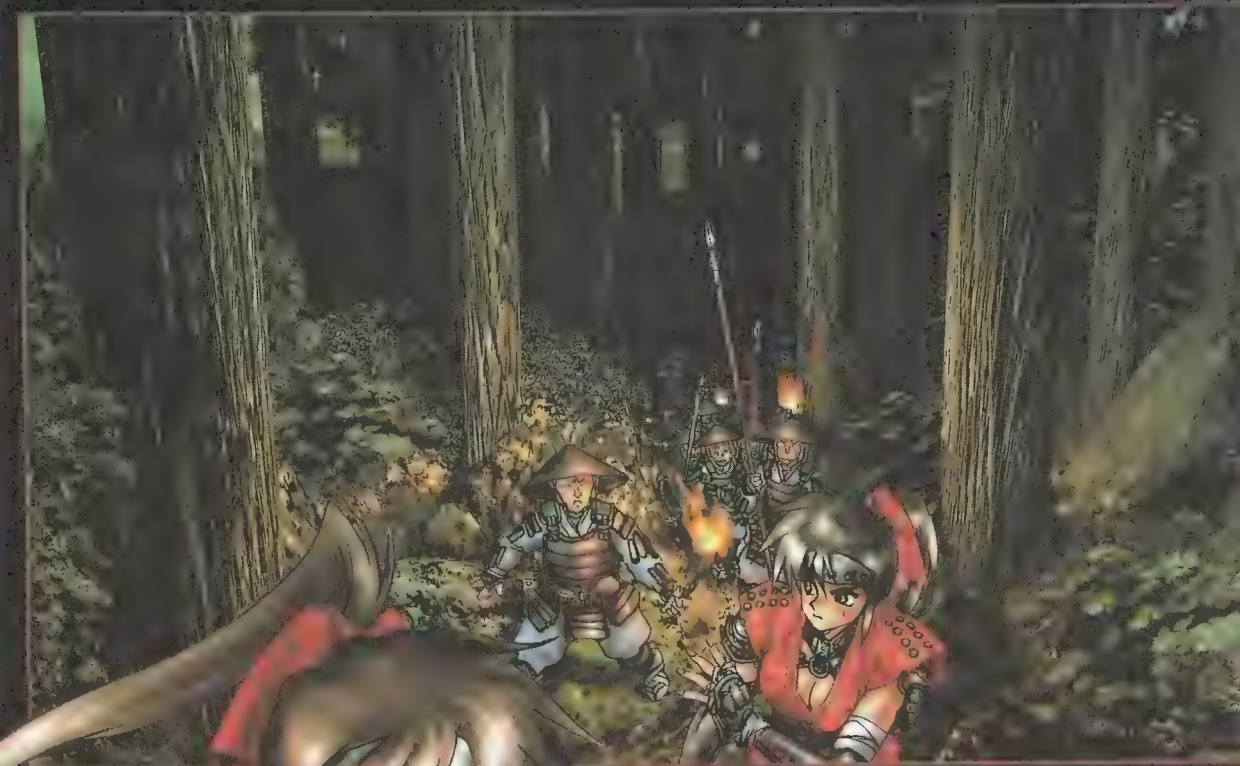
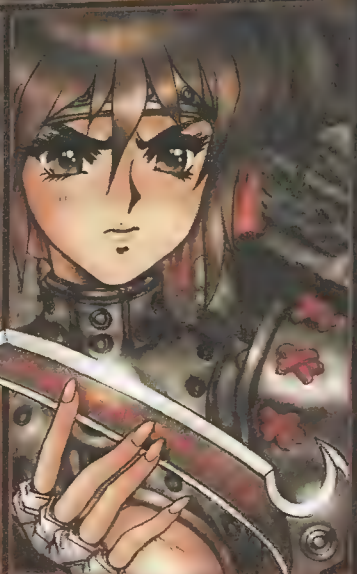
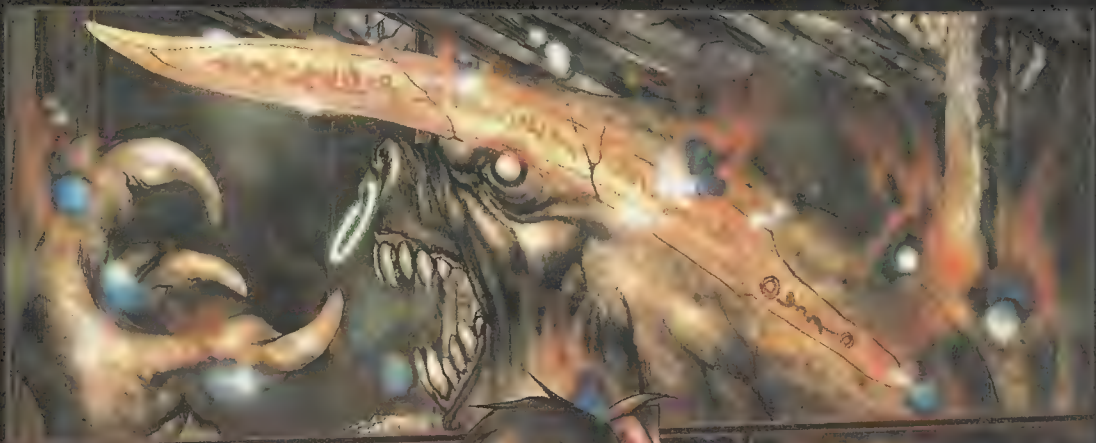
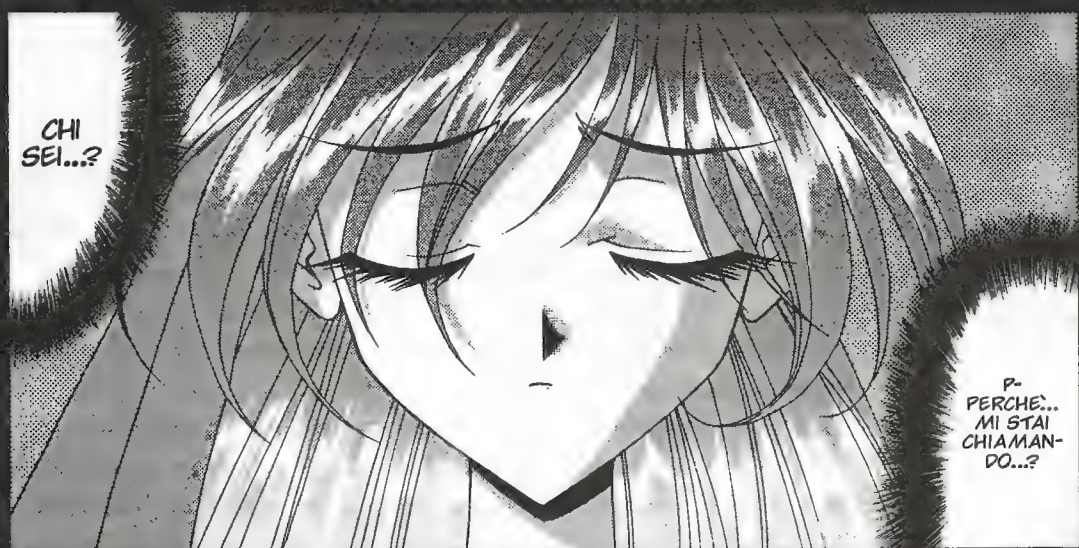
# LA SETTIMA CANDELINA

Torniamo indietro di uno, due, sette anni. A quando abbiamo deciso di credere in Star Comics e nei manga di Kodansha, a quando abbiamo progettato una rivista che potesse sfidare il tempo, ponendosi come guida all'universo nipponico a uso e consumo di tutti i fan. Un logo di copertina leggermente differente da quello attuale, tre storie a fumetti che ci regalano ancora oggi nuove emozioni (su queste pagine e su quelle di **Storie di Kappa**) e uno staff che annoverava già Rie Zushi, Sabrina Daviddi e Simona Stanzani, nostre insuperabili compagne di viaggio, a cui si sono aggiunti nel tempo Filippo Sandri, Monica Carpino, Marco Tamagnini e Simona Franchi.
Lo scontro con "Zero" e "Mangazine" era nel 1992 apparentemente impari: le riviste che avevamo progettato per Granata Press potevano contare su eroi del calibro di **Ranma 1/2**, **Lamù** e **Patlabor**, ma nonostante questo i nostri Yuzo Takada, Kosuke Fujishima e Masamune Shirow hanno saputo subito conquistarsi la simpatia di migliaia e migliaia di lettori. Le fila della nostra rivista ammiraglia si sono arricchite di tanti amici e nuovi autori, dagli articoli di Federico Memola e Cédric Littardi alle illustrazioni di Antonio Serra, Vanna Vinci, Onofrio Catacchio, Andrea Accardi, Roberto Baldazzini e altre celebri firme che hanno prestato il proprio segno al romanzo di **Dirty Pair**. Dopo **3x3 Occhi**, **Oh, mia Dea!** e **Squadra speciale Ghost** si sono affacciati alla ribalta **Compiler** e **Gun Smith Cats**, portando al meritato successo anche Kia Asamiya e Kenichi Sonoda.
Il 1993 è stato un anno che non dimenticheremo tanto facilmente. Una terribile crisi editoriale iniziava a minare il mercato, sfociando in breve nella chiusura di Granata Press e delle sue pubblicazioni. La sopravvivenza di **Kappa Magazine** è stata legata al cambio della carta (inizialmente patinata), all'avvento provvidenziale di **Gundam** e agli sforzi di tutta la nostra redazione. Siamo così cresciuti e nel 1994, complice l'uscita di scena dell'universo Marvel dalle pubblicazioni Star Comics, abbiamo varato nuovi progetti coinvolgendo anche Monkey Punch e i suoi **Lupin III** e **Isshuku Ippan** per la nostra rivista ammiraglia. Con l'avvento di **Fatal Fury** abbiamo poi cancellato lo spettro della chiusura per il nostro manga-magazine, che ha aperto le porte a Katsuhiro Otomo, prima in coppia con Tai Okada per **Zeta**, poi assieme a Satoshi Kon per **World Apartment Horror**, e che per primo ha celebrato il maestro Osamu Tezuka con il 'corto' **Joe e il capitano**.
Nel 1995 siamo stati impegnati nel lanciare i manga 'non ribaltati' e nel produrre un manga in esclusiva per l'Italia (grazie all'incontro con Keiko Ichiguchi), ma abbiamo mantenuto ben salda la nostra posizione su **Kappa**, scrivendo nuovi articoli e scegliendo titoli come **Assembler 0X**, **Calm Breaker**, **Super Deformed Gundam** e **Joyful Bell**. Nel tentativo di proporre opere inedite ai fan italiani, nel 1996 la nostra rivista ha anticipato poi fenomeni come **Evangelion** e presentato titoli come **Mikami**, **Slam Dunk**, **Yu Yu Hakusho**, **Tenchi Muyo** e **Gokinjo Monogatari**, tradotti in seguito dalla nostra e da altre case editrici. Abbiamo festeggiato il cinquantesimo numero con una copertina speciale di Davide Toffolo e abbiamo ufficialmente inaugurato l'era delle 'Kappa Sorprese', grazie alla quale sono sfilati 'corti' ed episodi pilota come **Bug Patrol**, **Nagareboshi Sakon**, **Saint Cloth**, **Changing Fo** e di quello stesso **Calm Breaker** che deve la sua serie regolare proprio grazie alla pubblicazione italiana.
Nel 1997 nuovi editori si sono affacciati sul mercato per cavalcare l'onda manga: alcuni si sono limitati a cercare l'erede di **Dragon Ball** (o a produrlo in Italia), altri hanno costituito invece una concorrenza più seria e stimolante. **Genzo**, **Sailor Moon**, il mega cross-over **La grande sfida** e **Office Rei** hanno appassionato i lettori regalando a **Kappa Magazine** nuova linfa vitale, così come il corso di fumetto di Davide Toffolo.
E così arriviamo al 1998, ai reportage dal Giappone, a **Rain Kiss**, **Exaxxion**, e soprattutto alla formula del **Kappa Plus** e dei suoi nuovissimi serial che ci accompagnano fedelmente ogni tre mesi. E alla nascita di **Express**, seconda rivista contenitore di casa Star (terza se consideriamo la 'compatta' **Amici**), nonché protagonista assieme a **Kappa Magazine** di un mercato che non ammette più passi falsi e finte reincarnazioni.
Quanti manga e quanti grandi autori sono passati su queste pagine, e quanti ancora ne arriveranno nei prossimi anni... Il 1999 non è ancora terminato, e vogliamo continuare a scriverlo assieme a voi. Il regalo di compleanno che vi facciamo oggi è **Arms**, il 'corto' illustrato di Masamune Shirow: ci sembrava giusto che uno dei primi tre autori apparsi sulla nostra rivista potesse festeggiare assieme a noi il settimo compleanno. Consideratelo alla stregua di una bottiglia di spumante ghiacciato. Cin cin! O meglio, come dicono in Giappone, 'kampai'!

**Kappa boys**

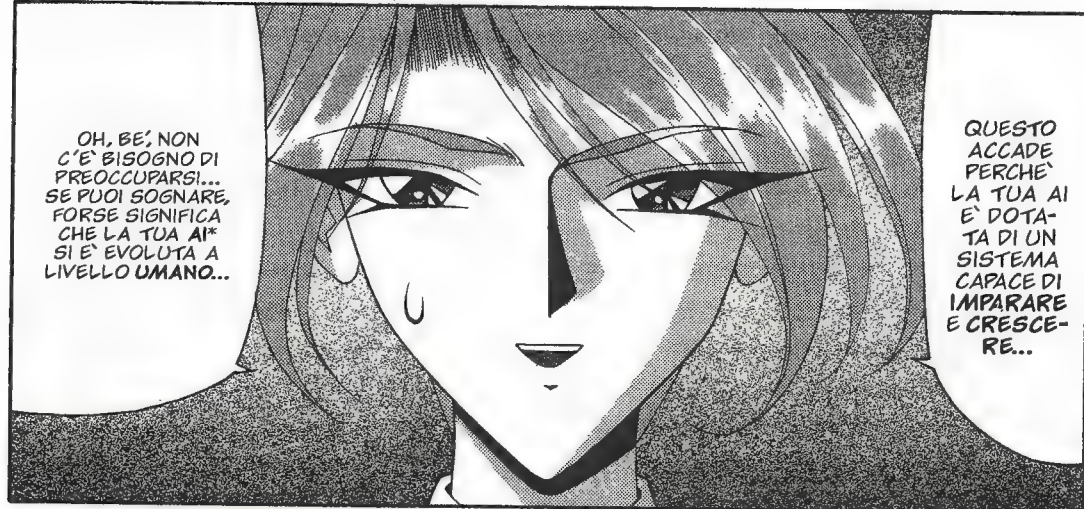
«E' come il buon vino: migliora man mano che invecchia!»

***Detto popolare***

佛鬼
ARMS
MASAMUNE SHIROW

SVEGLIATI, SAYURI...

DEVI... VENIRE DA ME... HO BISOGNO... DI TE...
VOGLIO... LA TUA FORZA... VOGLIO...

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
FACCIAMO FANTASY! - PARTE PRIMA

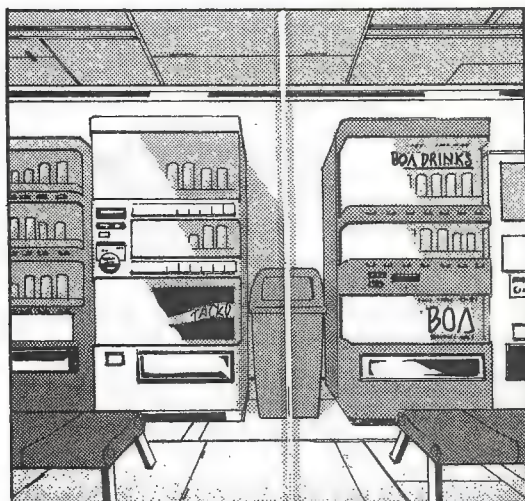
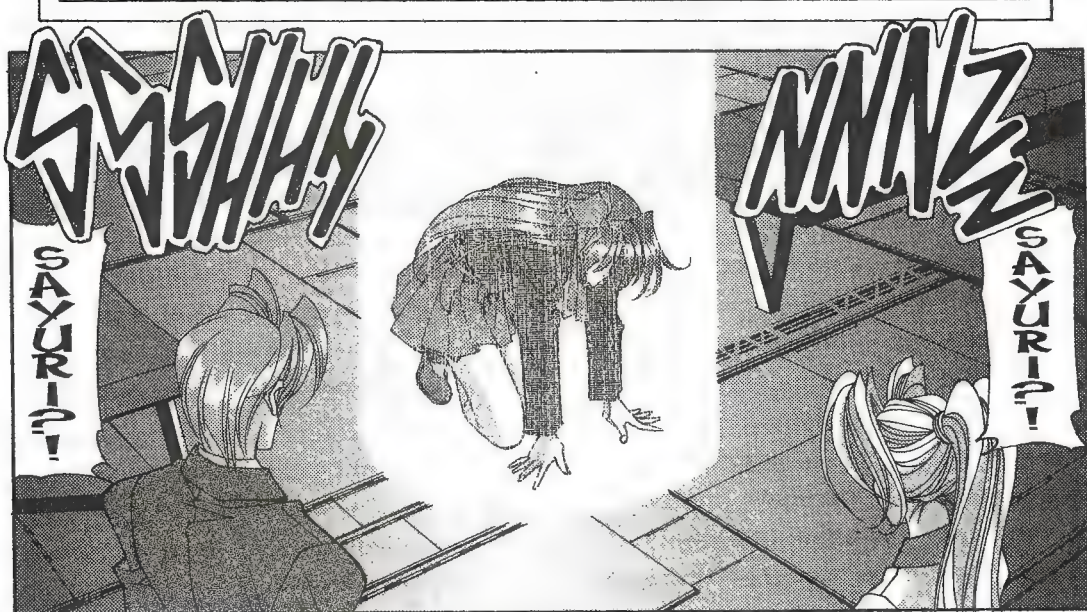
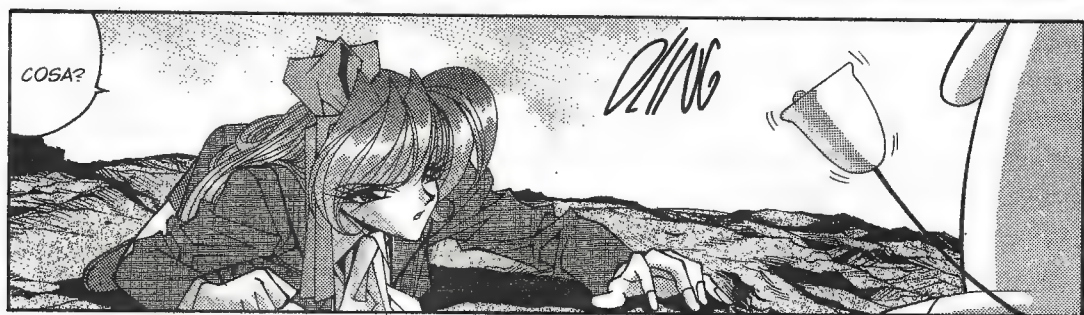
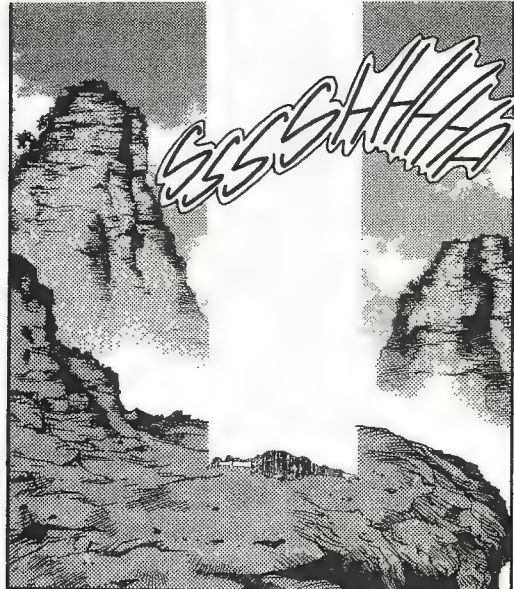
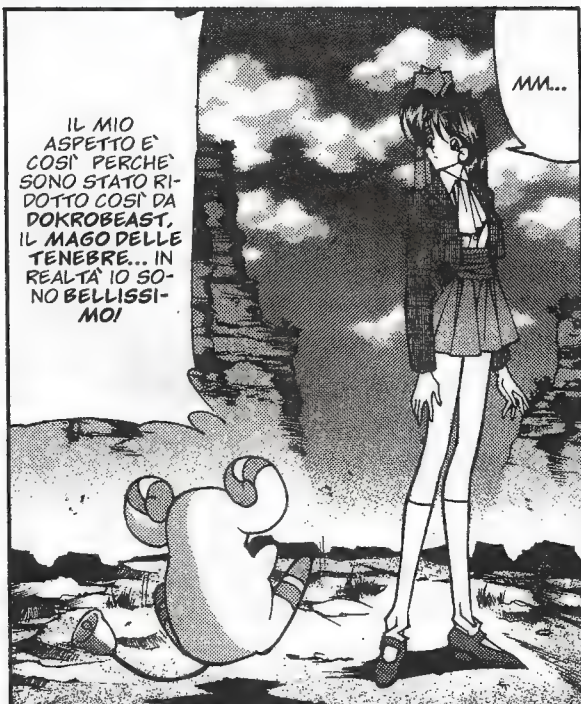
INDUSTRIE KAMATA
UN SOGNO?! HAI DETTO DI AVERE SOGNATO?!
SÌ... ULTIMAMENTE FACCIO UNO STRANO SOGNO...
FINORA NON MI ERA MAI SUCCESSA UNA COSA DEL GENERE... FORSE HO QUALCHE GUASTO...
PROBABILE... IO NON HO MAI SENTITO DI ROBOT CHE SOGNANO...
CHISSÀ SE GLI ANDROIDI SOGNANO PECORE ELETTRICHE? RISPONDERE È COME CORRERE SUL FILO DEL RASOIO...
NON POTREBBE ESSERE DI NUOVO OPERA DI QUALCHE VIRUS...?
NEGLI ESAMI PERIODICI NON È STATA RISCONTRATA ALCUNA ANOMALIA...
BEER

* AI: SIAMO FORSE TROPPO INSISTENTI SE VI RICORDIAMO CHE SIGNIFICA INTELLIGENZA ARTIFICIALE?

**SAYURI... NON ABBIAMO PIÙ MOLTO TEMPO...**

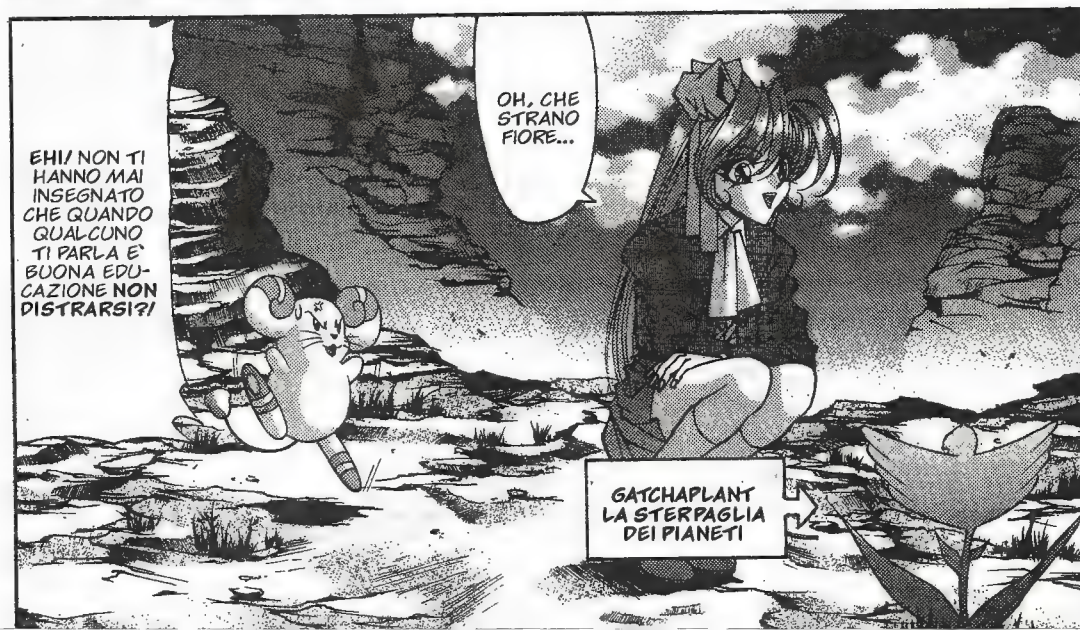
SEI PRONTA PER ESSERE **EVOCATA** NEL NOSTRO MONDO?

UH...

COSA?
DLING

BENVENUTA A **TATTSUNOOKOO**, RAGAZZA DELL'**ALTRO MONDO!** IN QUESTO UNIVERSO OGNI COSA È **DOMINATA DALLA MAGIA!**
MI CHIAMO **KURUMPA**, E SONO COLUI CHE TI HA APPENA **EVOCATO!**
TLING

OH, CHE CARINO! SEI UN TOPO O UN CANE?
CARINO?! EHI, GUARDA CHE IO SONO IL MAESTRO DI SPADA PIU` FORTE DEL MONDO!
TOPO O CANE?! MA CHE...?!

MM...
IL MIO ASPETTO E` COSI` PERCHE` SONO STATO RIDOTTO COSI` DA DOKROBEAST, IL MAGO DELLE TENEBRE... IN REALTA` IO SONO BELLISSIMO!

E TUTTO QUESTO PER COLPA DI DOKROBEAST...
A DIRE LA VERITA`, IN QUESTO MOMENTO TUTTO IL NOSTRO MONDO STA ATTRAVERSANDO UNA TERRIBILE CRISI...

?!
IL FATTO E` CHE, A CAUSA DEI SIGILLI PROIBITI...

OH, CHE STRANO FIORE...
EHI! NON TI HANNO MAI INSEGNATO CHE QUANDO QUALCUNO TI PARLA E` BUONA EDUCAZIONE NON DISTRARSI?!
GATCHAPLANT LA STERPAGLIA DEI PIANETI

LE LEGGENDE NARRANO CHE FU IN GRADO DI BRUCIARE IL MONDO IN SOLI SETTE GIORNI CON IL SUO POTENTISSIMO FUOCO, UN EVENTO DI PROPORZIONI BIBLICHE CHE IN SEGUITO VENNE RICORDATO COME SECOND IMPACT...
GLI STORICI IPOTIZZANO CHE APPARTENESSE AL PATRIMONIO DEL POPOLO DELLA SESTA CIVILTÀ... MA LA VERITÀ È AVVOLTA NEL MISTERO...
CAPISCO... SICCHÈ QUESTO DOKROBEAST STA CERCANDO DI FAR RISORGERE IL COLOSSALE MANAGUERRIERO RINCHIUSO BEN MILLE ANNI FA...

NON SE LA CAVERANNO MOLTO FACILMENTE, SECONDO ME...
MMM, UN MANAGUERRIERO GIGANTE...?

FRA TUTTI I LEGGENDARI CAVALIERI MAGICI, FUI SCELTO PROPRIO IO, IL PIÙ FORTE E IL PIÙ BELLO...
...PER ANDARE A SCONFIGGERE DOKROBEAST!

IL... IL PIÙ BELLO...?
TI HO GIÀ DETTO CHE QUESTO NON È IL MIO ASPETTO NATURALE!

* **GOBLIN:** TIPICA CREATURA FANTASY & COMPLESSO MUSICALE ITALIANO CHE COMPOSE LE MUSICHE DI FAMOSI FILM HORROR. MI

PERCIO' NON AVEVO ALTRA SCELTA CHE CHIAMARE UN EROE DA UN ALTRO MONDO...
MA AVREBBE DOVUTO TRATTARSI DI QUALCUNO CHE FOSSE DOTATO DI UNA FORZA SOVRUMANA, CAPACE DI CONTRASTARE LA SUA MAGIA NERA...

SI', MA CI SONO ALTRE PERSONE MOLTO FORTI, OLTRE A ME... PER ESEMPIO, SALLY O KAORI...
PERCHE' HAI SCELTO PROPRIO ME?!

E' CONVINTO DI FARE IL BELLO... ASSECONDATELO, PER FAVORE...
PERCHE'... PERCHE' IL TUO CUORE E' IL PIU' UMANO DI TUTTI!

C-COSA...? VERAMENTE ...?

IN REALTA', DA QUELLO CHE HO POTUTO VEDERE CON L'INCANTESIMO DELLA VISIONE A DISTANZA, GLI ALTRI CANDIDATI NON SAREBBERO STATI MOLTO FACILI DA TRATTARE... COME AVREI POTUTO CONVINCERLI...?
UNA STUPIDINA COME SAYURI, INVECE, MI FARA' RISPARMIARE UN SACCO DI FATICA...

OH?!
ECCOCI, SIAMO ARRIVATI, SAYURI!

ECSCALIBUR
SPADA SACRA
CHI RIUSCIRÀ ADD'ESTRARLA DIENTERÀ UN'EROE!

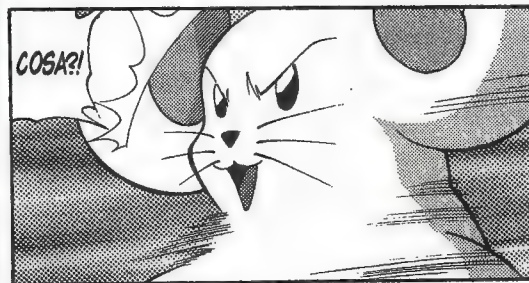
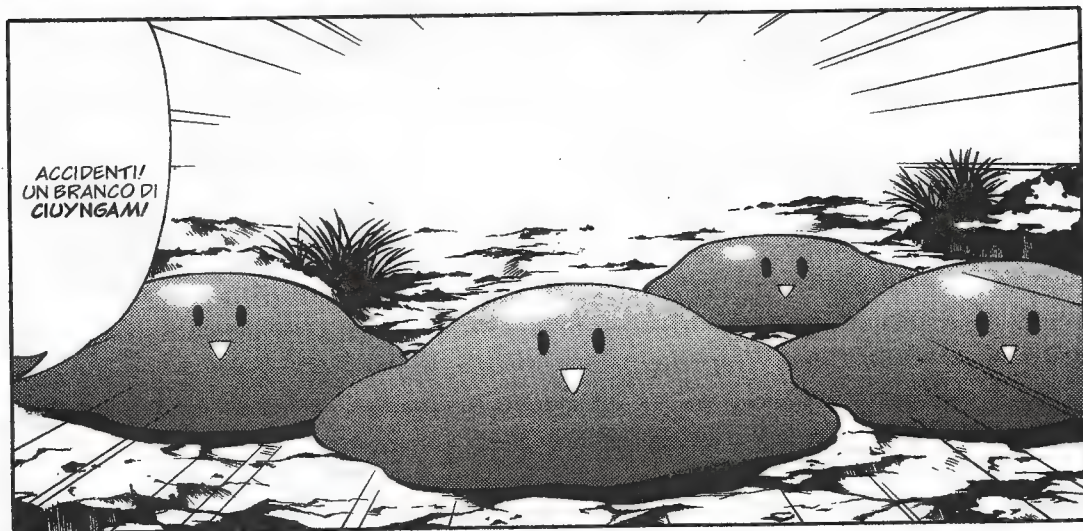
SONO RIUSCITA A ESTRARLA?
WHUMP
URGH!
THUMP
DLING DLING

SECONDO TE ESTRARRE **LA SPADA NELLA ROCCIA** SIGNIFICA PORTARSI DIETRO ANCHE DUE QUINTALI DI TERRENO?!
RAGIONI COME UNA CERTA **ARALE** CHE ABITA GIÙ AL VILLAGGIO!

UFFA... SEMPRE A CRITICARE OGNI COSA...

ECCO!
KRUMP

ADESSO VA BENE, SPERO...
SHH
CES

BE'... FORSE È MEGLIO COSÌ, ALTRIMENTI COME POTREBBE VINCERE CONTRO DOKRO-BEAST...?
QUESTA TIPA È VERAMENTE ASSURDA...

COSA?!

ACCIDENTI! UN BRANCO DI CIUYNGAM!

QUESTA È PROPRIO UN'OTTIMA OCCASIONE PER ABITUARTI ALL'USO DI QUESTA SPADA! FA' FUORI QUEL BRANCO DI GOMMOLOTTI MORBIDOTTI, COSÌ POTRAI AUMENTARE IL PUNTEGGIO DELLA TUA ESPERIENZA!
OOH, CHE CARINI...

COSA? E PERCHE` DOVREI?
POSSIBILE CHE TU NON ABBIA MAI PARTECIPATO A UN **GIOCO DI RUOLO?**
COME SAREBBE A DIRE **PERCHE`?!** GLI SLIME SONO **MOSTRI!** TU **DEVI** SCONFIGGERLI!

SE LI FAI A FETTE CON LA SPADA, POTRESTI GUADAGNARE UN SACCO DI SOLDI!
PER GIUNTA, A QUEI COSI PIACCIONO LE **MONETE**, E INGHIOTTONO TUTTE QUELLE CHE TROVANO IN GIRO!

E POI NON MI HANNO FATTO NULLA DI MALE...
**COSA?!** MA E` UNA CRUDELTA`!

MM...
...E NEANCHE IL **CIBO!** DOVRAI COMBATTERE CONTRO DOKROBEAST **A STOMACO VUOTO!**
**MA CHE STAI DICENDO?!** SENZA SOLDI NON POTRAI COMPRARTI L'**EQUIPAGGIAMENTO** NECESSARIO PER L'AVVENTURA!

?!
ALLORA... NON HO ALTRA SCELTA...

ASCOLTATE, PICCOLI CIUYNGAM... NON VORREI UCCIDERVI... POTRESTE DARMI UN PO' DI MONETE SPONTANEAMENTE?
SIAMO COMPLETAMENTE AL VERDE...
PICI
PI
PI
VISTO? MI HANNO DATO I SOLDI ANCHE SENZA COMBATTERE!
MA LI HAI RICATTATI!
SANTO CIELO... L'EROE CHE RAPINA I CIUYNGAM...
QUESTO NON E' UN FANTASY SERIO...
UH?!
MA QUESTA... E' UN'EMANAZIONE D'ENERGIA NEGATIVA...
ATTENTA, SAYURI! STA ARRIVANDO IL NEMICO!
OH?!

IL NOSTRO SIGNORE DOKROBEAST MI HA MANDATO A VERIFICARE LA POTENZA DELL'EROE EVOCATO DALL'ALTRO MONDO...
GNEH EH EH... NON SI TRATTERÀ MICA DI QUELLA RAGAZZINA LÌ, VERO?
TI CONOSCO! TU SEI HOOLIGAN POLIMER, UN COMPONENTE DEL TRIO DOKRO!
OH, COME SEI DIVENTATO CARINO, KURUMPA... A QUANTO PARE IL GRANDE DOKROBEAST HA UN CUORE D'ORO...
...VISTO CHE HA LASCIATO VIVERE UN TIPO COME TE!
PECCATO CHE IO, INVECE, TI DETESTI!
MI DISPIACE, MA DOVRAI MORIRE QUI!
PER MANO TUA?! HAH! NON SEI ALTRO CHE L'ULTIMA RUOTA DEL CARRO! NON CI RIUSCIRAI MAI!
COME OSI DIRE UNA COSA DEL GENERE?! GLI UNICI MIEI DEGNI RIVALI SONO SOLO QUELLI DEL TRIO ALDUS, JOHANNES E JACOB!
PER TE E QUELLA RAGAZZINA, NON È NECESSARIO IL MIO INTERVENTO DIRETTO! BASTERÀ UN SEMPLICE ATTACCO DEL MIO BABE!

CHE GUAIO... SAYURI NON È ANCORA PRONTA A COMBATTERE...

AFFRONTARE **ORA** IL TRIO DOKRO SAREBBE UN SUICIDIO...

MIO VALOROSO BABE... TU SEI IL PIÙ **CORAGGIOSO**, IL PIÙ FORTE DEL MONDO... SEI UNA **MERAVIGLIA DELLA NATURA!**

GRUF?

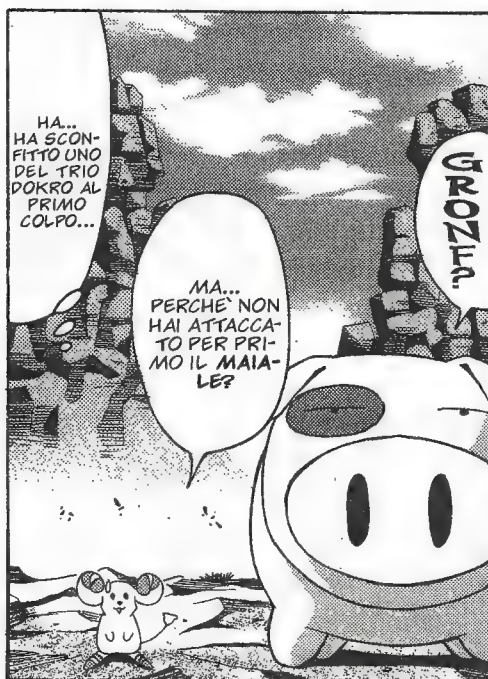
MOSTRA A QUEL **BUFFO ANIMALETTO** E A QUELLA SMORFIOSETTA DI COSA SEI CAPACE!

GNEH EH EH! CHE VE NE PARE? QUESTA È UNA TECNICA SPECIALE MESSA A PUNTO DA ME STESSO! L'HO BATTEZZATA **ANCHE UN MAIALE RIESCE AD ARRAMPICARSI SU UN ALBERO QUANDO VIENE ADULAAATO!**

GRUNF!

ELEC-
TRICITY!
ZA ZA ZAAT

AAH
GHA
GHA
GHA!

NON NE
POSSO PIU`
DI QUESTA
VITA... SIGH!

HA...
HA SCON-
FITTO UNO
DEL TRIO
DOKRO AL
PRIMO
COLPO...
GRONF?
MA...
PERCHE` NON
HAI ATTACCA-
TO PER PRI-
MO IL MAIA-
LE?

COME
POTREI
COMBATTE-
RE UNA
BESTIOLA
COSÌ CA-
RINA?
PERCHE`
QUEL MA-
IALINO E`
SOLO UN
POVERO
ESSERINO
CHE LORO
SFRUTTANO
MALVAGIA-
MENTE...
E...
E IO... N-
NON SONO
CARINO...
ANCH'IO?

SNIGRUNFF...
LACRIME SUINE

VIENI, SAYURI! ANDIAMO IN CITTÀ A PREPARARE TUTTO IL NECESSARIO PER LA MISSIONE!
FORSE... FORSE SAYURI POTREBBE ANCHE RIUSCIRCI...

IN CITTÀ?

KOMIKE CITY

NON E' IL MOMENTO DI PENSARE A QUESTE COSE!
OOH... UNA FANZINE!

NON FARTI ABBINDOLARE DAI COMMERCIANTI! RACCONTANO UN SACCO DI BALLE PUR DI VENDERE QUALCOSA!
OH?
IN QUESTO VASO E' CUSTODITO UN GENIO... SE STARNUTIRAI, LUI USCIRÀ ED ESAUDIRÀ QUALUNQUE TUO DESIDERIO!

CASTELLO MORTE NERA
QUARTIER GENERALE DI DOKROBEAST
PERCHE` HO L'IMPRESSIONE DI PARTECIPARE A UN CONCORSO DI COSPLAY...?
MANTELLO: 900 MO
ABITO: 200 MO
STIVALI: 600 MO
FODERO: 200 MO
A PRIMA VISTA SEMBREREBBE UN POSTACCIO...
STA GIÀ PER APRIRSI L'ULTIMO SIGILLO...
BABE
FORSE OGGI NON E` IL CASO DI ANDARE A DISTURBARE... RIPASSEREMO DOMANI...
ASPETTA UN MOMENTO! COSA CREDI DI ESSERE VENUTA A FARE FIN QUI?!
VUOI FUGGIRE, EROE?!
OH?!

PRO-PRIO COSÌ!
TU SEI DOKRO-BEAST, VERO?!

Q-QUESTA VOCE... È... Q-QUELLA DI CHI MI PARLAVA NEL SOGNO...
ARRIVA DIRETTAMENTE NELLA MIA TESTA...

COME?!
SONO STATO IO A CHIAMARTI IN QUESTO MONDO, SAYURI!

SCIOCCO SPADACCINO DALLA FACCIA DI RODITORE... CREDI DAVVERO DI ESSERCI RIUSCITO SOLO GRAZIE ALLE TUE MISERE FORZE?!
NON DIRE SCIOCCHEZZE! SAYURI È ARRIVATA QUI GRAZIE ALLA MIA EVOCAZIONE!

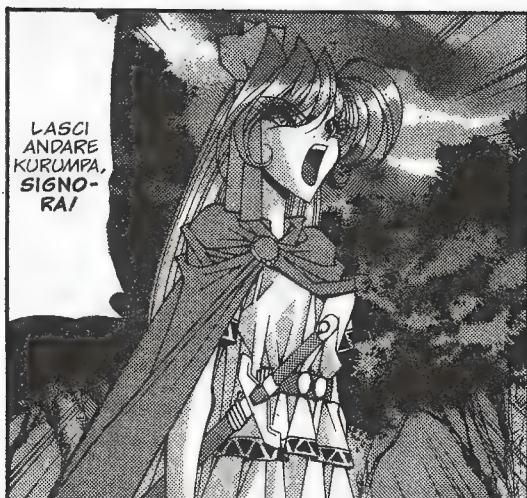
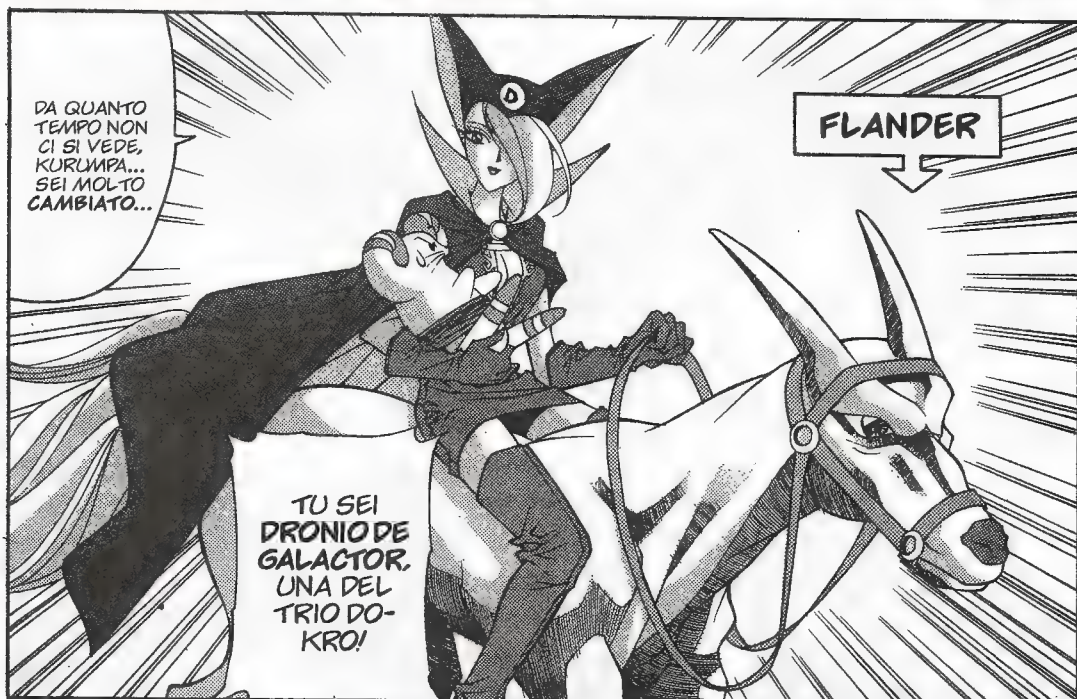
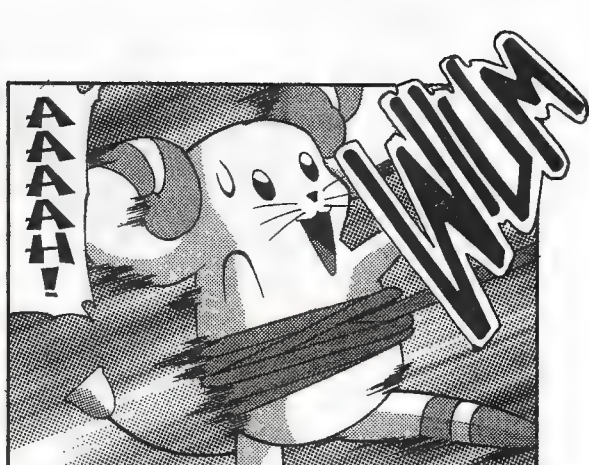
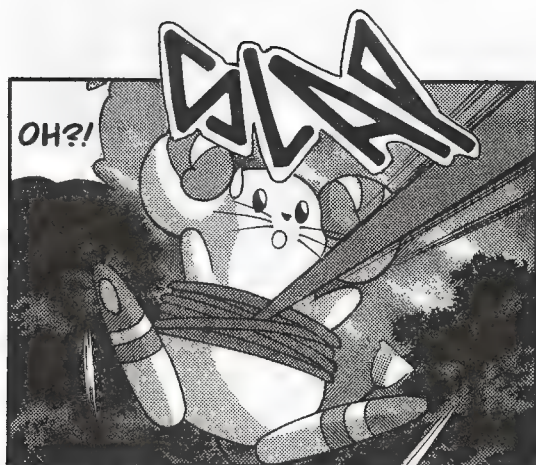
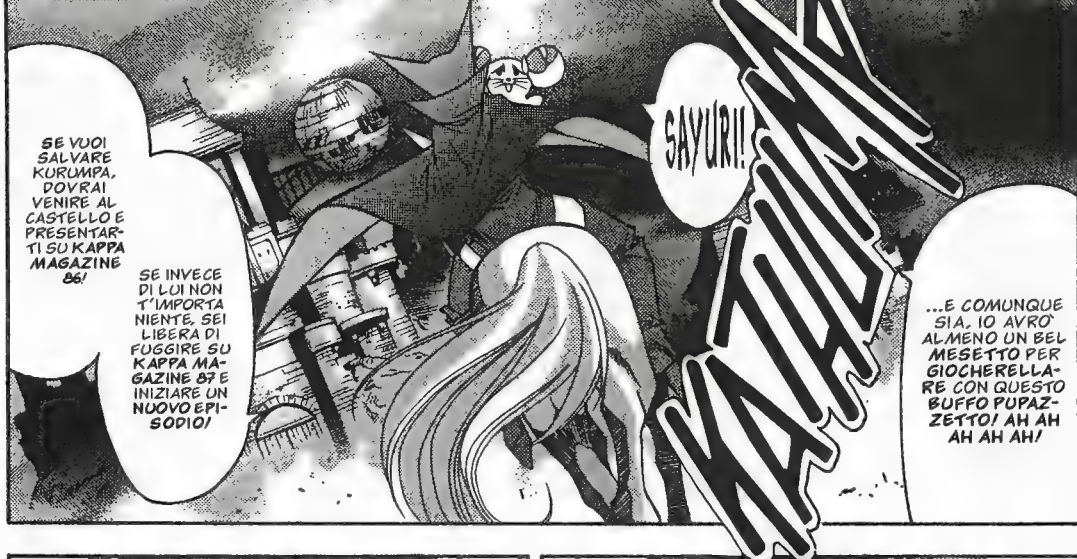
NON TI SEI MAI ACCORTO DEL FATTO CHE C'È SEMPRE STATO L'INTERVENTO DELLA MIA MAGIA MENTRE USAVI LA VISIONE A DISTANZA E MENTRE EVOCAVI SAYURI?
COSA?!

ORA LO SAI, KURUMPA... TI HO LASCIATO IN VITA SOLO PER POTERMI SERVIRE DELL'INCANTESIMO DI EVOCAZIONE, UNA TECNICA CONOSCIUTA SOLO DA CHI È IN POSSESSO DELLA MAGIA DEGLI SPIRITI SACRI...
GRAZIE A TE SONO RIUSCITO A OTTENERE CIÒ CHE VOLEVO IO... CIOÈ SAYURI!

IL VERO SCIOCCO SEI TU! CREDI FORSE CHE SAYURI SI SCHIERERÀ DALLA TUA PARTE?!
AH AH AH... TU CHE NE DICI?

PERCHÉ MI HAI CHIAMATO?!
CHE INTENZIONI HAI, DOPO AVER FATTO RISORGERE IL LEGGENDARIO MANAGUERRIERO?!

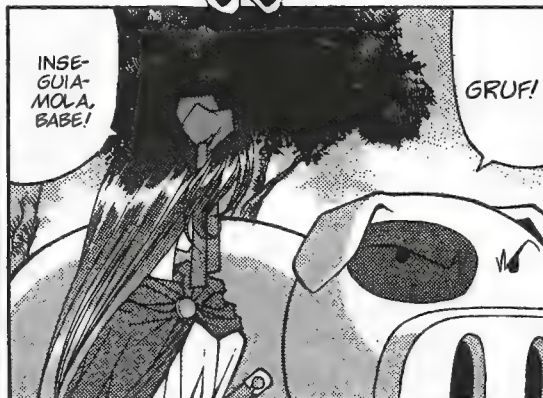
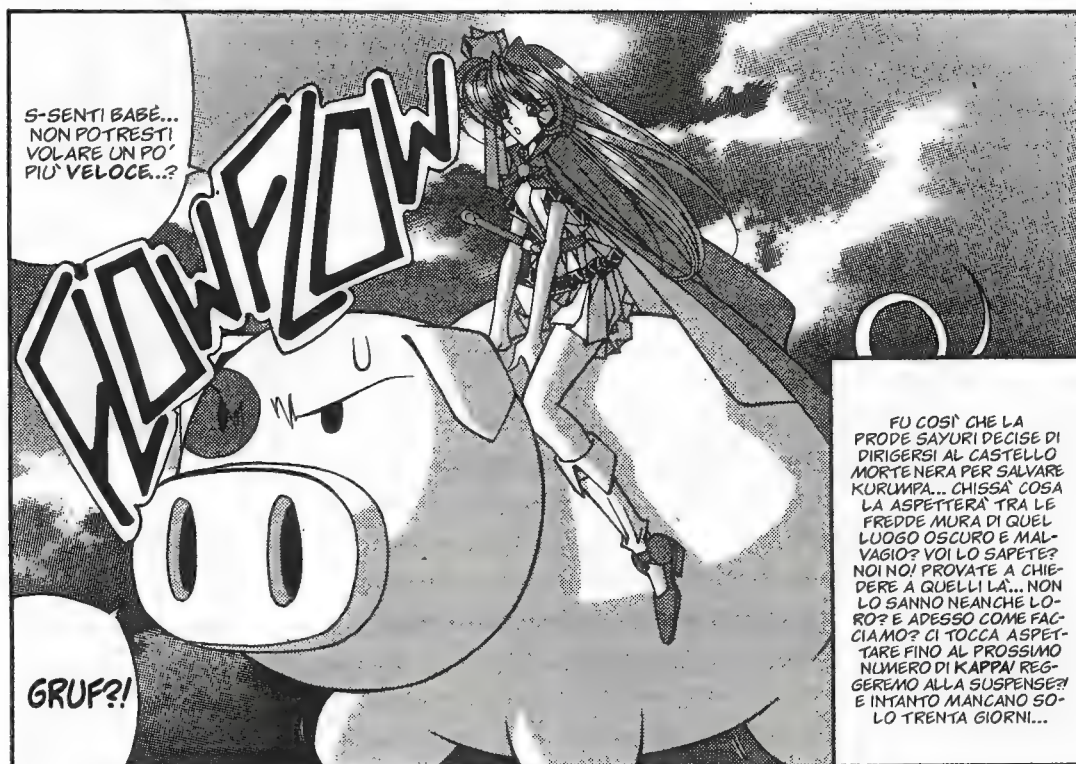
UH?!
SE DIVENTERAI UNO DEI MIEI GUERRIERI TE LO FARÒ SAPERE... E VORREI SOTTOLINEARE CHE ORA SIAMO NEL PERIODO DELLE PROMOZIONI!
SE DIVENTERAI UN MEMBRO DELLA MIA ARMATA ANDROIDE, POTRAI AVERE UN BELLISSIMO REGALO, OLTRE ALLA DOKRO CARD E AI PRIVILEGI CHE ORA TI ELENCHERÒ...

OH...
QUESTO NON È ALTRO CHE UNO SQUALLIDO METODO DI TELEVENDITA!
NON LASCIARTI INGANNARE, SAYURI!
GRUF!
SOCK

OH?!


AAAAH!


DA QUANTO TEMPO NON CI SI VEDE, KURUMPA... SEI MOLTO CAMBIATO...
FLANDER
TU SEI DRONIO DE GALACTOR, UNA DEL TRIO DO-KRO!


LASCI ANDARE KURUMPA, SIGNO-RA!


COSA?! SIGNORA A ME?! STU-PIDA RAGAZ-ZINA! QUAN-TI ANNI CREDI CHE ABBIA?!
VORREI PUNIRTI PER LA TUA IMPUDENZA, MA ORA NON HO TEMPO...

S-SENTI BABE... NON POTRESTI VOLARE UN PO' PIÙ VELOCE..?

FLOW FLOW

GRUF?!

FU COSÌ CHE LA PRODE SAYURI DECISE DI DIRIGERSI AL CASTELLO MORTE NERA PER SALVARE KURUMPA... CHISSÀ COSA LA ASPETTERÀ TRA LE FREDDE MURA DI QUEL LUOGO OSCURO E MALVAGIO? VOI LO SAPETE? NOI NO! PROVATE A CHIEDERE A QUELLI LÀ... NON LO SANNO NEANCHE LORO? E ADESSO COME FACCIAMO? CI TOCCA ASPETTARE FINO AL PROSSIMO NUMERO DI KAPPA! REGGEREMO ALLA SUSPENSE?! E INTANTO MANCANO SOLO TRENTA GIORNI...



CALM BREAKER - CONTINUA

**K85-A**

Cari Kappa Boys, vi scrivo per comunicarvi un paio di cose che mi frullano in testa da un po' di tempo. Frequento abitualmente un negozio di fumetti, e ogni tanto scambio qualche opinione con altri lettori di manga; frequentemente mi trovo a difendere voi, la vostra politica editoriale e i titoli da voi presentati.

La cosa che più mi irrita è la presunzione dei lettori nel voler imporre la loro 'politica editoriale' a una casa editrice, senza sapere cosa c'è dietro la progettazione di una testata a fumetti (diritti, disaccordi tra editori e autori, ecc.). Sento molti lettori fare pesanti critiche a vari titoli, e puntualmente acquistarli. Se fossero un po' coerenti con loro stessi smetterebbero di collezionare titoli che non amano: così facendo calerebbero le vendite, e l'editore capirebbe che c'è qualcosa che non va nella sua proposta editoriale. Se un albo non vi piace (indipendentemente dall'editore) non compratelo, invece di scrivere noiose lettere di critiche!

Passando a **Express**, quando l'avete presentata mi ha lasciato molto perplesso, però vi ho dato fiducia. Adesso che sono passati otto mesi, posso dire che è una rivista riuscita, con titoli molto validi. L'unica critica che posso muovere è l'assenza della rubrica della posta. Ho letto l'editoriale del numero 8 e si può ricondurre al discorso fatto prima.

Nell'ultimo anno ho poi notato che molte case editrici si sono affacciate sul mercato del manga, con titoli molto validi. La mia preoccupazione è l'eccessivo affollamento del mercato e la conseguente saturazione dello stesso. Io spero che questo non avvenga, ma il rischio è alto. Anche se ci sarà un periodo di crisi, sono sicuro che la corazzata editoriale Star Comics ne uscirà un po' ammaccata, ma pronta a dare di nuovo battaglia nello sterminato mare delle pubblicazioni a fumetti. **Kappa Plus** è grande: sono contento che sia diventata trimestrale. Dopo il libro di illustrazioni di **Dragon Ball** avete intenzione di realizzarne altri? Supplica: dato che non potrò partecipare a **Otaku 100% live** per motivi di lavoro, potreste fare un servizio molto ampio sulla manifestazione (molte foto)? Grazie. E ora, per concludere, vi dedico un frammento di una canzone del mio gruppo preferito, i leggendari Manowar: In our eyes you're immortal/In our heart you'll live forever/In our eyes you're immortal/In our heart you'll live forever (da **Army of the immortals** dell'album **Hail to England**)

Il vostro affezionato **Vito "T'74" Turri**

**Il messaggio è giusto e sacrosanto, lo ripeto ogni volta che posso e continuerò a farlo: provate le novità per mettere alla prova i vostri gusti, e poi collezionate solo i manga che preferite! I restanti andranno a riempire le case di altri lettori senza togliere spazio ai vostri titoli culto.** Express **avrà una rubrica della posta fissa, nuove rubriche e persino nuovi fumetti: tutto questo a partire da ottobre, quando sarò io a prendere in mano le redini della rivista. Passando al mercato, non sono tanto preoccupato dalla saturazione quanto dal fatto che altri editori possano abbandonare titoli al loro destino. Ci sono troppi manga interrotti prima della naturale conclusione, e questo non giova al panorama nipponico. E come ho già scritto in un editoriale, noi Kappa boys non colmeremo i vuoti di una concorrenza così cinica.** Kappa Plus **è grande... e grosso (ti è piaciuto il servizio su** Otaku 100%**?)! Dopo il libro di illustrazioni di** Dragon Ball **abbiamo pubblicato quello di Tsukasa Hojo (dimostrando che nessun altro editore può competere con noi nel rapporto qualità/prezzo) e il prossimo potrebbe essere dedicato a Masakazu Katsura. Non conosco i Manowar (metallo pesante?): proverò ad ascoltare il CD...**

**K85-B**

Cari Kappa, volevo rivolgervi i miei complimenti per l'ultimo **Kappa Magazine** dedicato alla censura e riportarvi una notizia letta qualche tempo fa sul settimanale "Film TV" (che tra l'altro consiglio a tutti gli amanti di cinema in generale, e che, al contrario di altre riviste analoghe, a volte dedica un po' di spazio in modo competente anche all'animazione giapponese). Vi siete chiesti come certe emittenti possano interrompere i cartoni animati nonostante la legge lo vieti? Ebbene, la legge dice esattamente che non si può interrompere un programma rivolto ai bambini che duri meno di mezz'ora. Bene, allora basta assemblare due cartoni animati che non c'entrano niente l'uno con l'altro (come **Lupin III** e **I Simpson**), dichiarare che costituiscono un'unica trasmissione chiamata **Ciao Ciao**, e il gioco è fatto. A questo punto cade il divieto, e rimane il solo limite di far trascorrere almeno venti minuti tra uno spot e l'altro. Capito che furboni? A presto! **Emanuele Borini, Torino**

**Alcuni lettori (ben pochi, fortunatamente) mi hanno scritto per difendere i responsabili dei palinsesti televisivi. Gli ingenui credevano (speravano?) che la questione censure fosse subordinata agli orari di messa in onda di un cartoon. I film di** Lupin III **sono passati in prima serata, presentando tagli superiori all'edizione in videocassetta, anch'essa già abbondantemente censurata. Ora prendiamo atto di come si possa aggirare anche l'ostacolo pubblicità... Complimenti!**

**K85-C**

Cari Kappa boys, GRAZIE per avere portato i manga in Italia e per l'OTTIMO lavoro che state facendo per far conoscere i sogni (e per sogni intendo i manga) nel modo più onesto, senza speculare sui prezzi e rimanendo sempre fedeli alle versioni originali.

Sono uno dei tanti reduci del salone del fumetto tenutosi a Milano poco tempo fa, e sono ancora impressionato dalla moltitudine di persone con gli sguardi felici conquistati dai manga. Chissà quanto avrebbero dovuto aspettare per imbattersi in una mostra di manga se dieci anni fa voi non aveste creduto nelle produzioni nipponiche, e vi foste arresi subito. Vi seguo fin da quando i manga non piacevano a nessuno, ero presente quando la loro popolarità è aumentata e voi siete diventati famosi, e ammetto che non avete mai approfittato della situazione. Credo di non avere mai sentito delle persone che rispettano i pareri di tutti quelli che scrivono come voi, e che sono così educati nel rispondere.

Quando pubblicavate **Orange Road** su **Starlight** un ragazzo vi ha scritto che si era innamorato di Madoka. Qualsiasi adulto si sarebbe messo a ridere, ma voi gli avete teso la mano dicendogli che è naturale, e che un giorno o l'altro una Madoka sarebbe arrivata nella sua vita. I manga hanno un potere straordinario sulle persone che credono in qualcosa e in quelle che sognano. Sul primo numero di **Georgie** un ragazzo diceva addirittura di avere ricevuto da quel manga una grande voglia di vivere. Un fumetto può fare questo? Un fumetto forse no, ma un manga sì! Sono talmente impregnati d'amore che potrebbero distruggere il male! Fantasia di un ragazzo di vent'anni? Chi lo sa... Grazie per il bellissimo lavoro che state svolgendo, e se vi capita per errore di stampare qualche nota sbagliata su **Amici** non chiedete scusa, nessuno è perfetto!

Anche se vi conosco solo tramite i vostri manga, mi sono affezionato a voi e vi ammiro molto. **Massimo Marinoni**

**Mi fa sempre uno strano effetto essere lodato per la mia educazione. Viviamo in un'epoca dominata dagli scontri verbali, dagli insulti, da gesti di estrema violenza, e così appare tutt'altro che scontato il dialogo sereno e civile che può nascere sulle pagine di un nostro albo a fumetti. Eppure dovrebbe essere la normalità, credimi. Abbiamo la fortuna di confrontarci mensilmente con fan di ogni età, regione e ceto sociale, ed è proprio attraverso il confronto che si cresce e si matura. Continueremo a scusarci sia dei nostri errori, sia di quelli che possono nascere in tipografia, perché non abbiamo la presunzione di essere perfetti. Anzi, alla perfezione non ci siamo nemmeno vicini! Eppure crediamo in quello che facciamo, e se ci arrivano lettere come la tua significa che ha senso continuare a farlo. Un abbraccio.**

**Massimiliano De Giovanni**

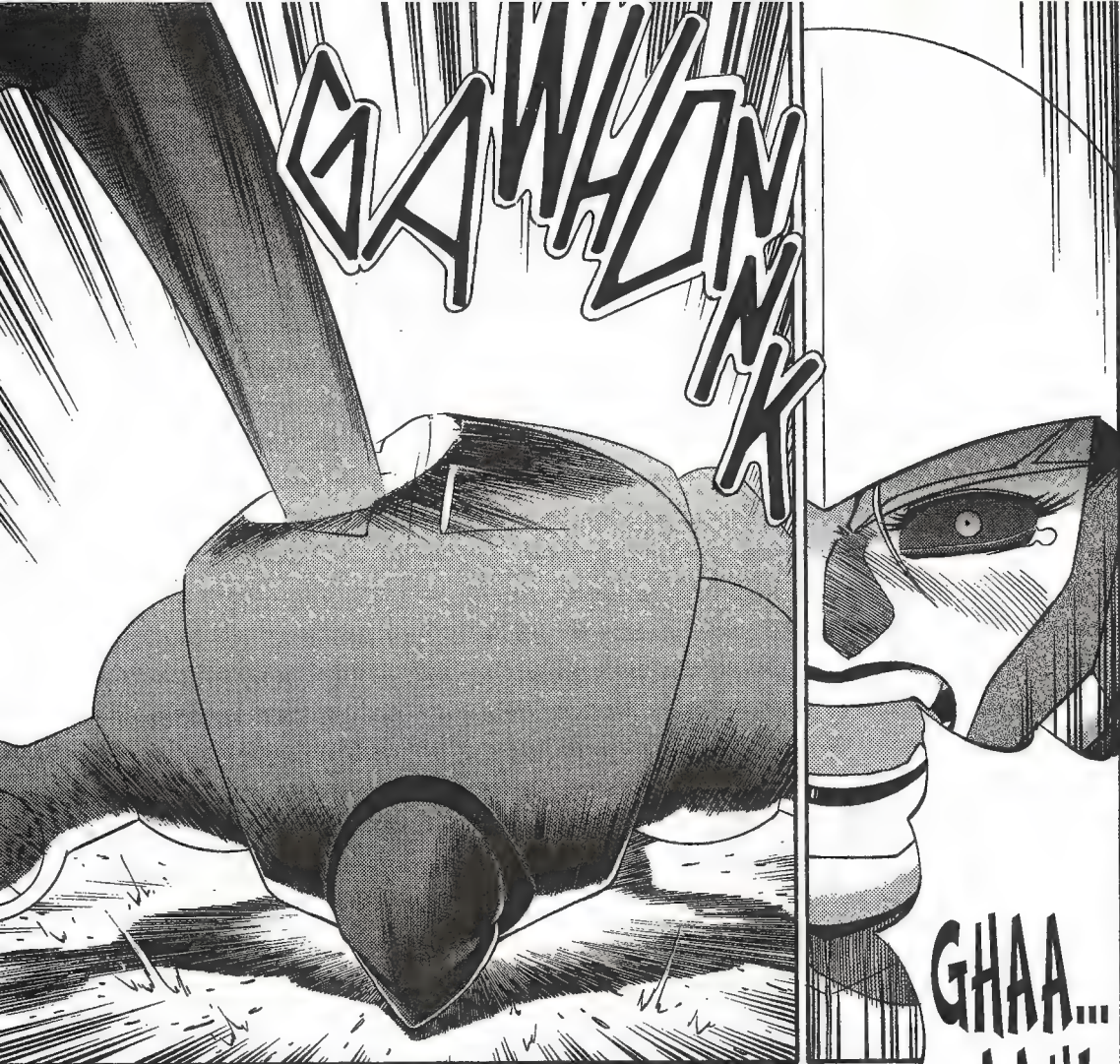
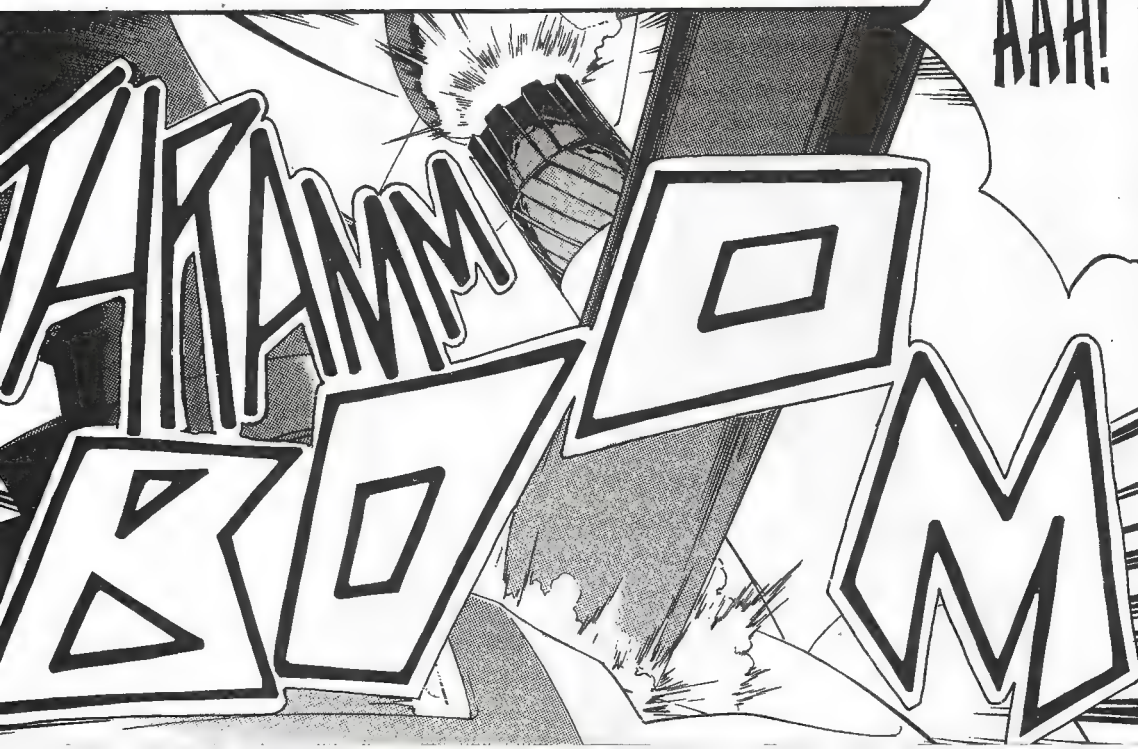
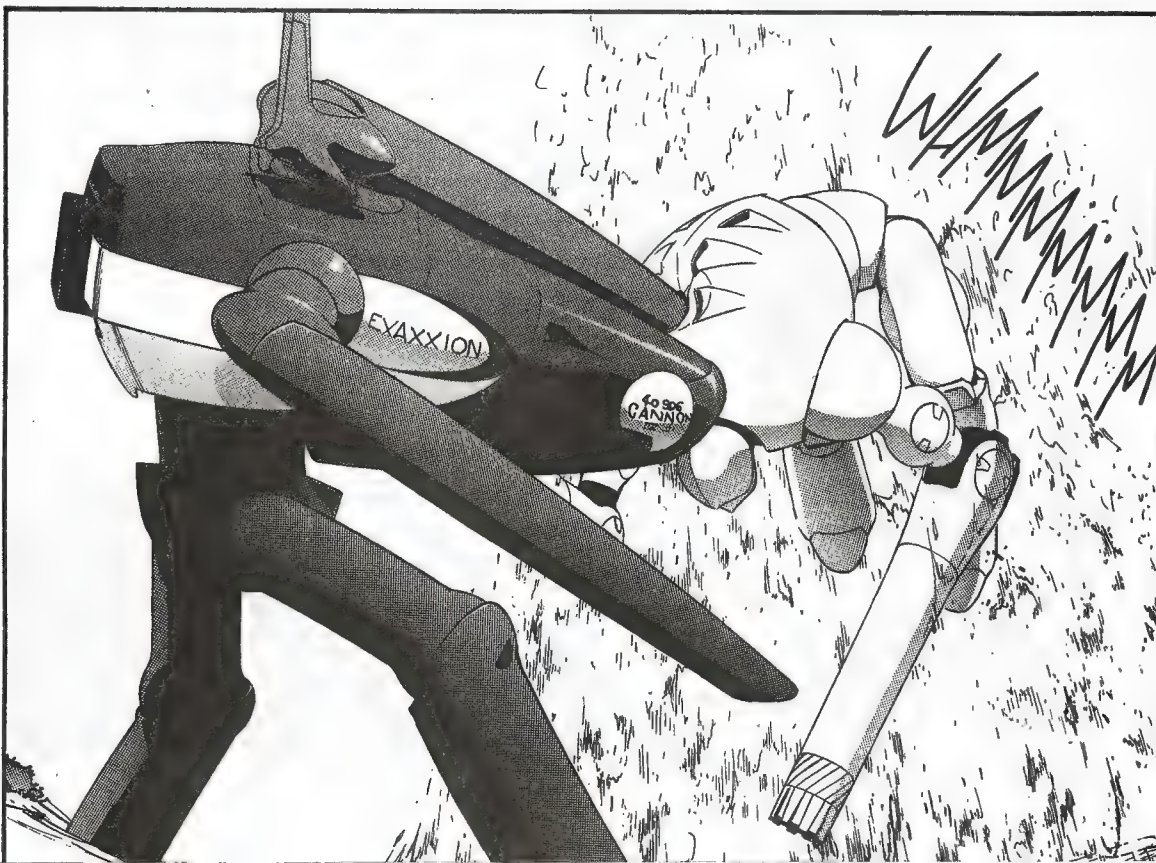
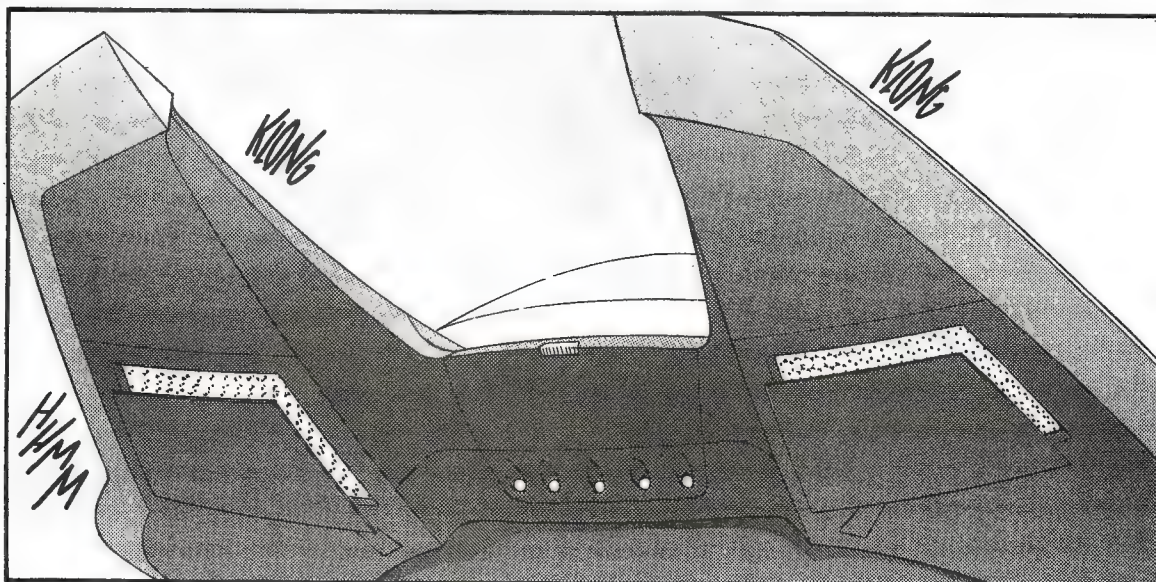
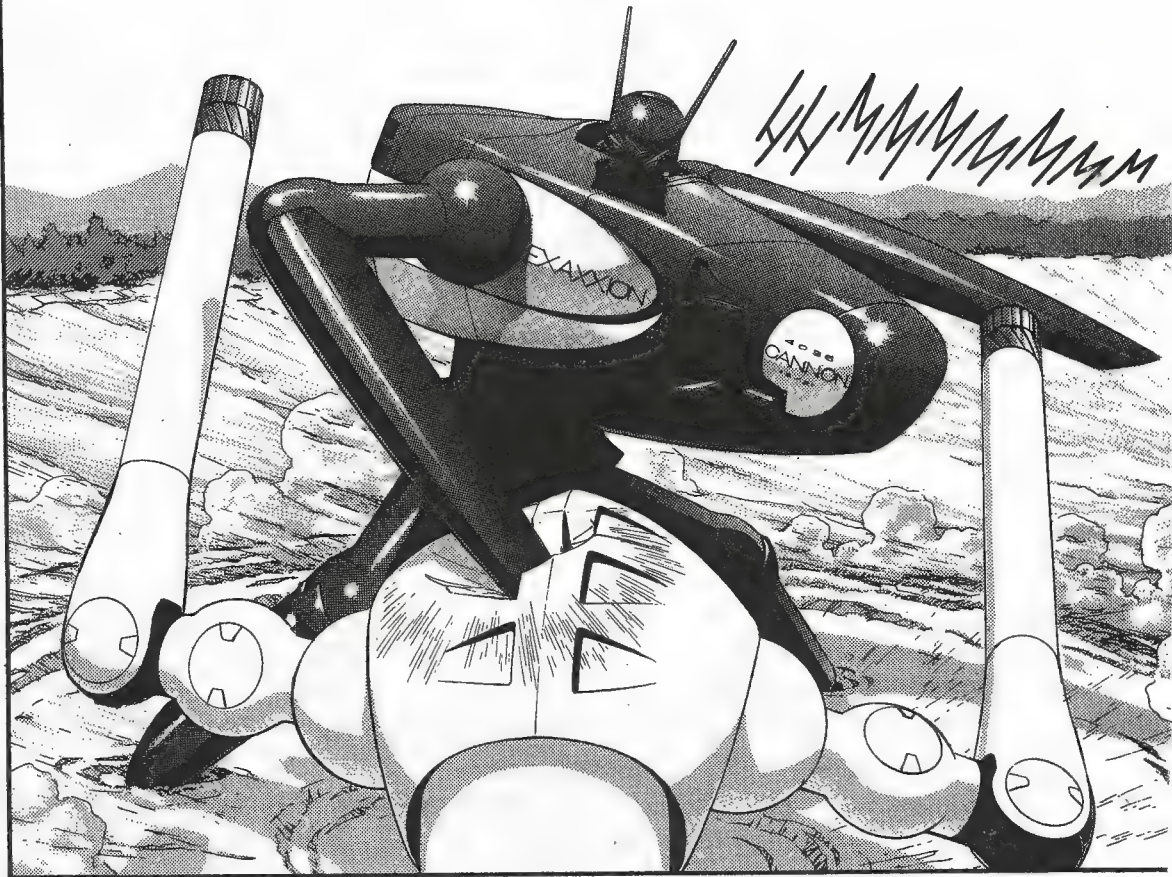
EXAXXION
di Kenichi
Sonoda
GUERRA D'INFORMAZIONE

GAWHONNK
GHAA... AAH!
AKAMM
BOOM

METTE-TE IN ATTO L'OPERAZIONE DI RITIRATA FORZATA DEL KASUL!
GRU GRAVI-TAZIONALE! MANOVRA RAPIDA!
PRELEVATE-LO A FORZA, ANCHE SE SI SOLLEVA IL TERRENO!

KLONG
KLONG
HMMM

VVMMMMMMMMMM

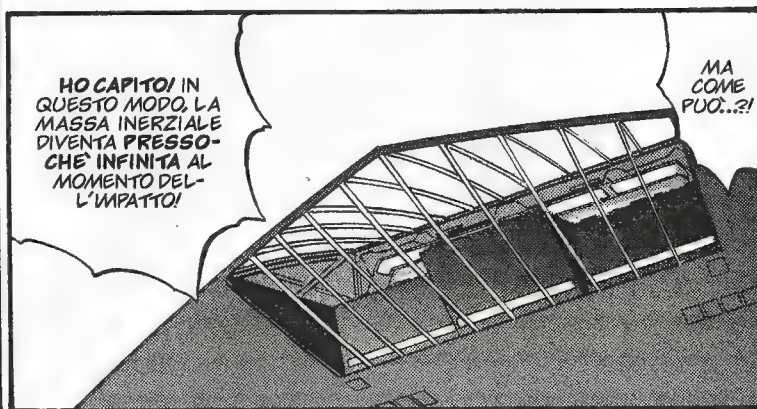
N-NAVIGATORE! ANALIZZA L'ATTACCO APPENA SUBITO!

E' NECESSARIO PASSARE AL SOTTOSISTEMA!

I GENERATORI 1, 3 E 4 SONO INATTIVI! I CAVI ELETTRICI SONO SPEZZATI!

IL PUGNO DEL NEMICO **NON** E' STATO RALLENTATO AL MOMENTO DELL'IMPATTO.

RATTLE

C-**COSA SIGNIFICA?!**

PARE CHE L'AVVERSARIO STIA USANDO IL CONTROLLO INERZIALE **ALL'INVERSO.**

WHNN

MA COME PUO'..?!

**HO CAPITO!** IN QUESTO MODO, LA MASSA INERZIALE DIVENTA **PRESSOCHE' INFINITA** AL MOMENTO DELL'IMPATTO!

IL PILOTA PUÒ ATTIVARE IL CONTROLLO INERZIALE CON PRECISIONE IN **QUALUNQUE** PARTE DEL CORPO DEL ROBOT DESIDERI!
GLI È POSSIBILE PERCHÈ È DOTATO DI UN **GENERATORE MATERIA ANTIMATERIA** CAPACE DI CREARE UN'ENORME QUANTITÀ D'ENERGIA ELETTRICA IN UN SOLO ISTANTE!

...NON POSSO ANDARMENE SENZA RECARGLI ALMENO **UN** DANNO...
R-RICEVUTO... PERÒ...

LA RECUPEREREMO E LASCEREMO QUESTO POSTO!
**MAGGIORE ANVIL, SI ALLONTANI IMMEDIATAMENTE!**

XXION
CLANK
WHIR
WHIIINNN

CLICK
**ALLORA LO COLPIRÒ COSÌ!**

LA MANO DELL'EXAXION È DOTATA DI UN CANNONE DA **46 CENTIMETRI**, GIUSTO?
SÌ!
STA **SURRISCALDANDO** L'ARTICOLAZIONE DELLA SPALLA SINISTRA CON UN LASER! È PERICOLOSO!

ASPETTATE! LO STO ANCORA BERSAGLIANDO CON IL LASER! MANCA POCO PER...

NO! DOBBIAMO RITIRARCI!

MALEDIZIONE! MI SI STACCHERÀ IL BRACCIO!

LA SPALLA SI È SURRISCALDATA! È PERICOLOSO!

DEVO RIUSCIRE A...

HNNN
GWOOO
HMMMM

ORMAI E' INUTILE! SPEGNI IL LASER!
MI FACCIA SCENDERE!
COLONNELLO! GLI STAVO DI-STRUGGENDO IL BRACCIO!

IL SUR-RISCALDA-MENTO DEL MECCANI-SMO DELLA SPALLA E' AL LIVELLO ROSSO!
DOVE CREDI DI ANDARE?!

HOICHI STA DI-VENTANDO PRATI-CO...
HA IN-TENZIONE DI SPARAR-GLI ANCO-RA...

CLANK
KLINK
KLATTER

CLICK

BANG
BANG
BANG
BANG
BANG
BANG

LA SCHERMATURA È AL MASSIMO! IL GENERATORE NON RIESCE A PRODURRE ABBASTANZA ENERGIA PER COMPENSARE! RISCHIAMO DI ESSERE DANNEGGIATI!
DOBBIAMO RINUNCIARCI!
MA COSÌ PERDEREMO IL KASUL!
TRASFERIRE L'ENERGIA DELLA GRU AGLI SCUDI!
DISATTIVARE LA GRU GRAVITAZIONALE!
CHE...?!
MINAGATA! NON SI FERMA PIÙ!
IL CALORE HA DANNEGGIATO IL SISTEMA.
BLOCCHERÒ IL CIRCUITO DI TIRO.

BSCHHHH
WHNNNN
MA THOOM
RITIRATA A TUTTA VELOCITÀ!
IL BOMBARDAMENTO È CESSATO!
NON È ADATTO CONTRO BERSAGLI CHE SI SPOSTANO AD ALTA VELOCITÀ. NON RIUSCIRESTI A COLPIRLO.
STA FUGGENDO! MINAGATA, ATTIVA L'EXACANNON!
WWWUM

PER IL RAFFREDDAMENTO SCARICHERÒ I BOSSOLI...
DANNAZIONE!
PTSCH
PTSCH
4096
CANNO
12/21
EXAXXION

CLANK
CLANK
CLANK

WHUMP

EXAXXION

KKKANNNG

CATTIVE NOTIZIE, SIGNOR HOSUKE! IL SIGNORINO HOICHI...

HOICHI COSA?
...HANNO SCOPERTO CHE IL PILOTA DELL'EXAXXION È LUI!

QUESTA È UNA TRASMISSIONE TELEVISIVA... GUARDI!
LE PASSO SUL MONITOR GRANDE!

...QUESTO È **HOICHI KANO**, 16 ANNI, 1° ANNO DEL LICEO HOWA DELLA PROVINCIA DI TOKYO...

...MA ALLA MAGGIOR PARTE DI VOI È NOTO COME L'**UOMO CON LA TUTA NERA**, CHE DA IERI HA SVOLTO DIVERSE **ATTIVITÀ SOVVERSIVE**...
LE NUMEROSE TESTIMONIANZE DEPOSTE HANNO PERMESSO DI SMASCHERARLO POCHI MINUTI FA...

LA POLIZIA MILITARE DI RIOFARD HA ATTUATO UN PIANO PER LA RICERCA DI QUESTO **TERRORISTA** CHE È GIÀ ENTRATO IN AZIONE IN TUTTA LA NAZIONE...
QUESTE SONO LE TERRIBILI IMMAGINI GIRATE DA UN VIDEOAMATORE CHE LO RITRAGGONO MENTRE COMMETTE UN ATTO CRIMINALE...

COFFEE & BREAD

COFFEE & BREAD

NIENTE MALE DAVVERO...
MADRE E FIGLIO SONO STATI SUBITO RICOVERATI IN OSPEDALE, MA DOPO POCO SONO DECEDUTI... ANCHE PER IL BAMBINO CHE LA DONNA PORTAVA IN GREMBO NON C'È STATO PURTROPPO NULLA DA FARE...
ACCIDENTI... QUESTE SÌ CHE SONO IMMAGINI D'EFFETTO...

RICORREREMO ANCHE NOI ALLO STESSO MEZZO PER CONTRASTARE LE LORO MANOVRE DIFFAMATORIE?

E HANNO PENSATO ANCHE AI MINIMI DETTAGLI... UN BAMBINO E UNA DONNA INCINTA SONO DUE VITTIME IDEALI PER SCONVOLGERE LE CONVINZIONI DI UNO SPETTATORE INGENUO...
SE SONO RIUSCITI A GENERARE UN FALSO DI QUESTA QUALITÀ IN COSÌ POCO TEMPO, SONO DAVVERO MOLTO ABILI...

PROPRIO QUELLE!
...SONO LE IMMAGINI CHE HO CREATO L'ANNO SCORSO?

ANCHE NELLA RETE, GIUSTO?
EHI...
SAI COSA FARE!
INSERISCITI NELLE TRASMISSIONI TV!

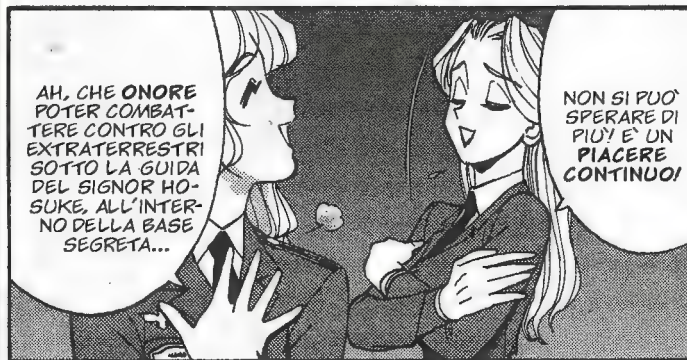
LE RICO-
NOSCO!
BI BIP
HO QUASI
FINITO.
ECCO
QUA!

AFFIDO A
TE QUESTO
LAVORO... IN
FONDO SEI
TU L'ESPER-
TA, NORIKO!
COPIA LE IM-
MAGINI CHE ABBIA-
MO APPENA VISTO
E INSERISCILE SUL
MONITOR DI QUESTO
COMPUTER FARDIA-
NO... IN QUESTO
MODO AVREMO UNA
FALSA TESTIMO-
NIANZA DI UN FATTO
VERO, E CIOE' CHE
LE IMMAGINI TRA-
SMESSE SONO STA-
TE REALIZZATE DA
LORO STESSI!
SONY

MA CHE
DICI?! SEI
STATA TU
A IMPORLE
QUESTO
LAVORO!
ACCIDENTI,
QUANTO
SEI FURBA,
NORIKO!

OH!
CONTO
SU DI TE,
NORIKO!

NON MI DAI
UNA MANO?
MA CHE
DICI? CI RIU-
SCIRAI SENZA
PROBLEMI, CON
GLI STRUMENTI
ADATTI!

GIA'! SAPE-
VA CHE ALLA FI-
NE QUESTA GUER-
RA SI SAREBBE
COMBATTUTA CON
L'INFORMAZIONE,
MA LE IMMAGINI
DA LUI PREPARATE
SONO PROPRIO
AZZECCATE E
VERSATILI!
IL SIGNOR
HOSUKE E'
DAVVERO UN
GRAND'UOMO!

NON SI PUO'
SPERARE DI
PIU'! E' UN
PIACERE
CONTINUO!
AH, CHE ONORE
POTER COMBAT-
TERE CONTRO GLI
EXTRATERRESTRI
SOTTO LA GUIDA
DEL SIGNOR HO-
SUKE, ALL'INTER-
NO DELLA BASE
SEGRETA...

VOI, INTAN-
TO, INSE-
RITEVI NEL
CIRCUITO
TELEVI-
SIVO!
BENE...
FRA UNA
QUINDICINA
DI MINUTI LE
SPEDIRO' DAL
LABORATO-
RIO...

BI BI BI
LIVELLO D'EMERGENZA 3...
È REIKO...
MOLTO MALE...
NON AVETE ANCORA CONCLUSO LA RICERCA DEI DATI RELATIVI ALLA FAMIGLIA KANO?
NON ABBIAMO ANCORA I RISULTATI COMPLETI...
CERCATE DI SBRIGARVI! LI VOGLIO PRONTI PRIMA DELLA FINE DELL'INTERROGATORIO!

DIREZIONE SHIZUOKA STRADA CHIUSA
USCIRE JH

NON SARÀ MEGLIO USCIRE? COSA?! ANCHE DI SOTTO È TUTTO BLOCCATO?!
VORREMMO EVITARE DI LASCIARCI FREGARE LO SCOOP DA QUALCUN ALTRO!
PRONTO? SÌ... NON AVETE ANCORA INFORMAZIONI?
SBC
55

SENTI, È VERO CHE NELL'AREA CIRCOSCRITTA LE FORZE ARMATE HANNO IL PERMESSO DI SPARARE A VISTA?
NIENTE DA FARE...?!
COME VA L'ELICOTTERO? COSA?!
PRONTO? COSA?! IL ROBOT GIGANTE È DIRETTO VERSO DI NOI?!
TVM

UH?!
OH!

P-PERCHE` N-NON RALLEN-TA...?
EHI... M-MA QUEL-LO...

EXAXXION
EXAXXION

KHUMP
KTHRRAMMM
COSA?!
STA DI-
STRUG-
GENDO
L'AUTO-
STRA...
TV.

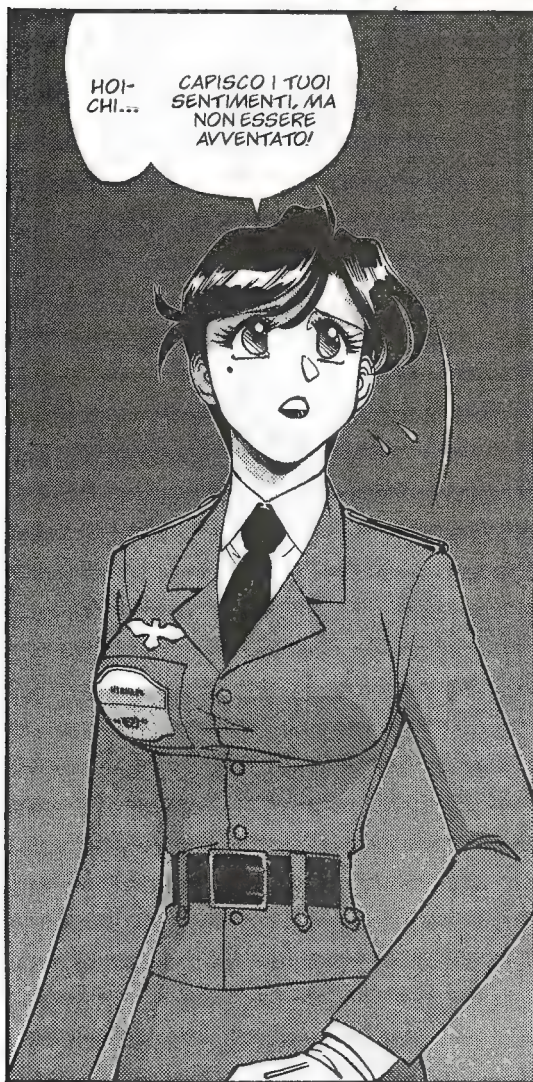
HOTEL

AVANZA CON CAUTELA!
ATTENTO, HOICHI! STAI DISTRUGGENDO L'AUTOSTRADA E TUTTE LE AUTO DEI CIVILI CHE CI SONO SOPRA!

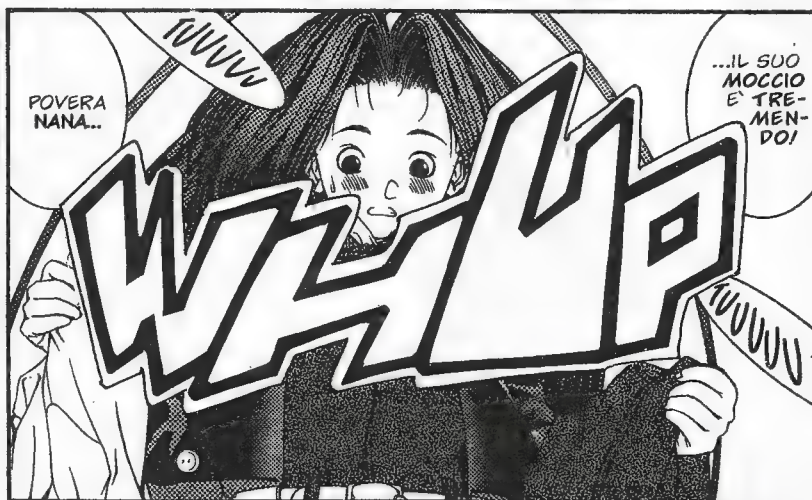
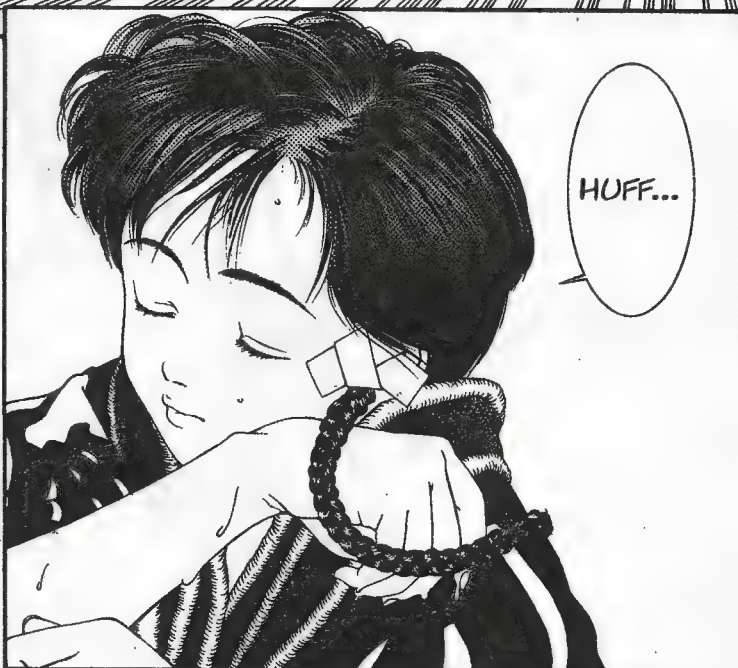
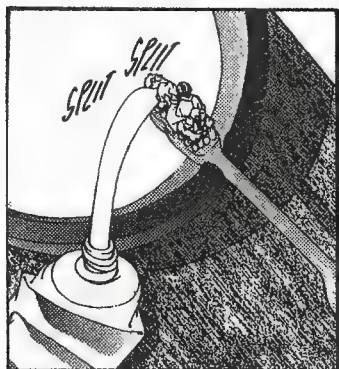
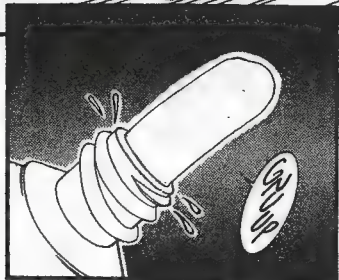
ORA SIAMO ENTRATI NELLA FASE DELLA GUERRA D'INFORMAZIONE...
CAUTELA?! MA SE FINO A QUALCHE ORA FA MI PARLAVI DI PERDITE ACCETTABILI!

EVA BENE!
D'ORA IN POI DOVRAI ATTENERTI A QUANTO TI COMUNICHEREMO, ALTRIMENTI NON SAREMO IN GRADO DI TIRARTI FUORI DA BRUTTE SITUAZIONI!

VOGLIO SCHIACCIARLE TUTTE QUANTE!
...MA IN CAMBIO VOGLIO SAPERE DOVE SI TROVANO TUTTE LE GRANDI INSTALLAZIONI FARDIANE SITUATE A TOKYO!

FINIRAI PER FARE DEL MALE ANCHE A LEI!
LA SIGNORA REIKO, TUA MADRE, È STATA CATTURATA...
COS'HAI DETTO?!

CAPISCO I TUOI SENTIMENTI, MA NON ESSERE AVVENTATO!
HOICHI...

HUFF...

SPLIT SPLIT

BUG PATROL di Tadatoshi Mori

# UNA GIORNATA AL SEMAFORO

PRONTO? SONO IO...

EHI, SCARAFAGGIO! CI SEI, O NO?

HA DETTO CHE RICHIAMA...
USIAMO LA SEGRETERIA!

HNNF

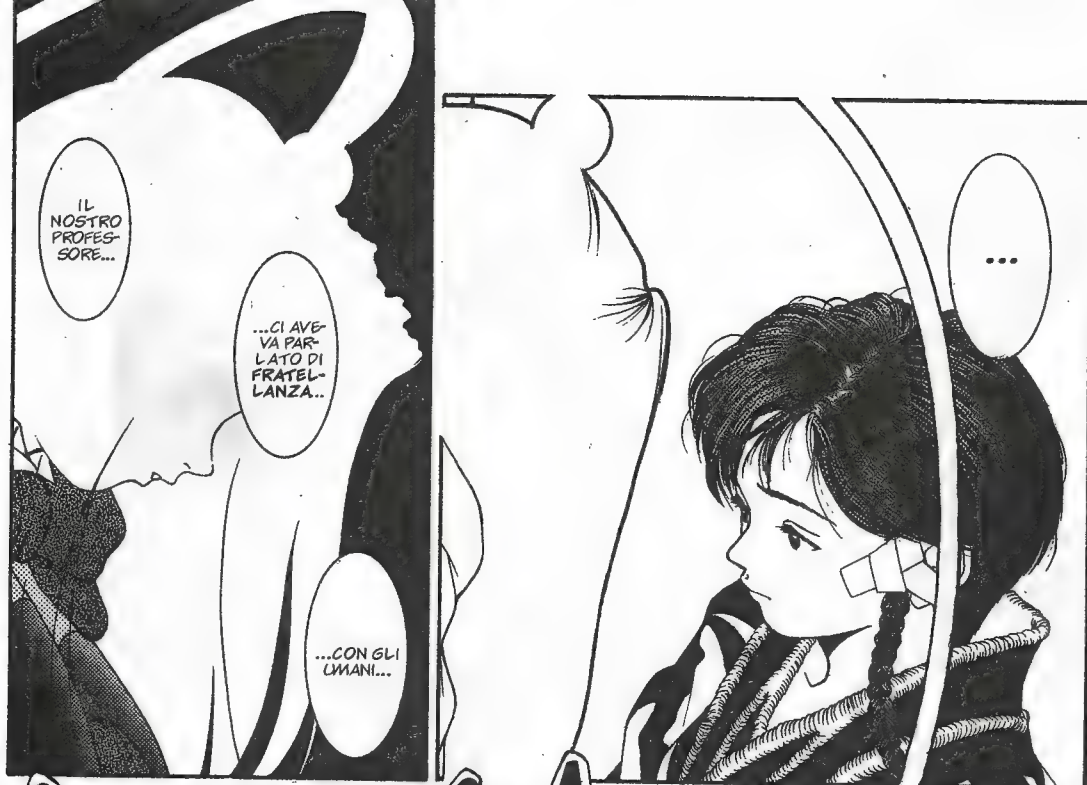
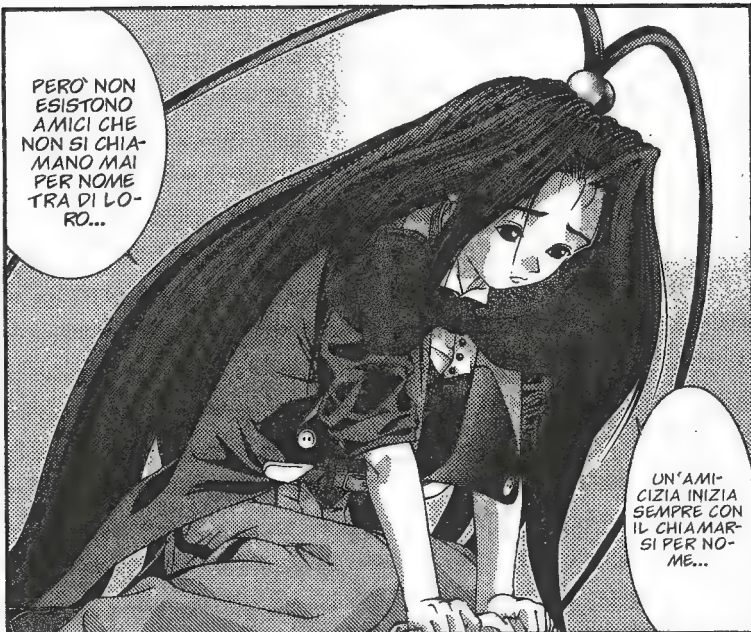
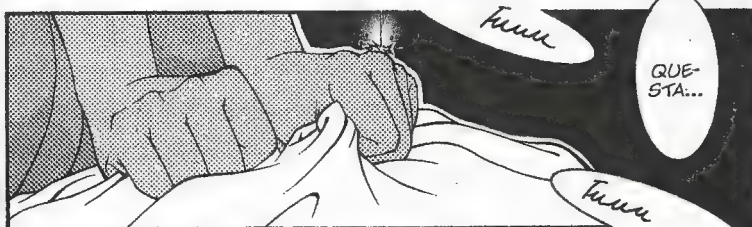
LO SAPEVO. NON E' RIUSCITO A LEGGERE IL BIGLIETTO CHE GLI HO SCRITTO!
ERA OVVIO...

SCARAFAGGIO... TSK!

...K-KABURI?
TAP
TIE!
BRUTTO STUPIDO...

Mi serve una trappola per scarafaggi a forma di casetta poi voglio della carta da parati per la decorazione degli interni e siccome il pavimento lo vorrei d'erba...

...comprane un po' ma se costa troppo va bene anche quella finta e ricordati che io ho un nome e non mi chiamo scarafaggio!

COME?
DEV'ESSERE PER VIA DEL FATTO CHE SONO UNO SCARAFAGGIO...

IL NOSTRO PROFESSORE...
...CI AVEVA PARLATO DI FRATELLANZA..
...CON GLI UMANI...
...
MI DISPIACE CHE SEKUTO NON TI CHIAMI PER NOME...
MA CREDO CHE SIA SOLO QUESTIONE DI TEMPO...
IN FONDO, LUI E' MOLTO GENTILE CON NOI...
NAMI...

...È UNA COSA...

...FONDAMENTALE...

MI SERVE UNA TRAPPOLA PER SCARAFAGGI...

...E RICORDATI CHE IO HO UN NOME...

...E NON MI CHIAMO SCARAFAGGIO!

AH AH AH AH AH
AH AH AH AH AH
AH AH AH!
DASH
OH!
OH!

D'AC-
CORDO! TI
COMPRERÒ
TUTTO!
OHI
OHI!
CHE
SIMPA-
TICA...

...KA-
BURI!

EHM...
N-NAMI...
OH, CO-
ME SONO
CONTENTA,
KABURI!

...TI HA
CHIAMA-
TO PER
NOME...
TI
HA...

I MIEI VESTITI... P-POTRESTI LAVARLI TU?
UH?

HA DETTO CHE COMPRAVA LA TRAPPOLA E TUTTO IL RESTO...
SEI TALMENTE FELICE...

...CHE NON RIESCI AD ASPETTARE IL SUO RITORNO?
ECCO... IO...
CREDO CHE...

...ANDRO' AD AIUTARLO...
...A TRASPORTARE LA SPESA!

...A-HA...

SWISH

HAI SENTITO, DAIKINBOSHI? LA SPESA, DICE LEI...
UH?
SECONDO TE...

...E` PER QUESTO CHE GLI VA INCONTRO? AH AH...
UH!
WHUP WHUP
AH!
ECCO-LO LA'!
E` DI NUOVO ROS-SO...
OGGI MI CAPITA SPESSO DI RIMANERE BLOCCA-TO...
KU

...TO!
GASP!

NON CHIAMARMI QUANDO SONO IN MEZZO ALLA GENTE!
E POI NON VEDI CHE IL SEMAFORO È ROSSO?!

ECCOMI!

OH!
SWISH
ISUZU

NO!

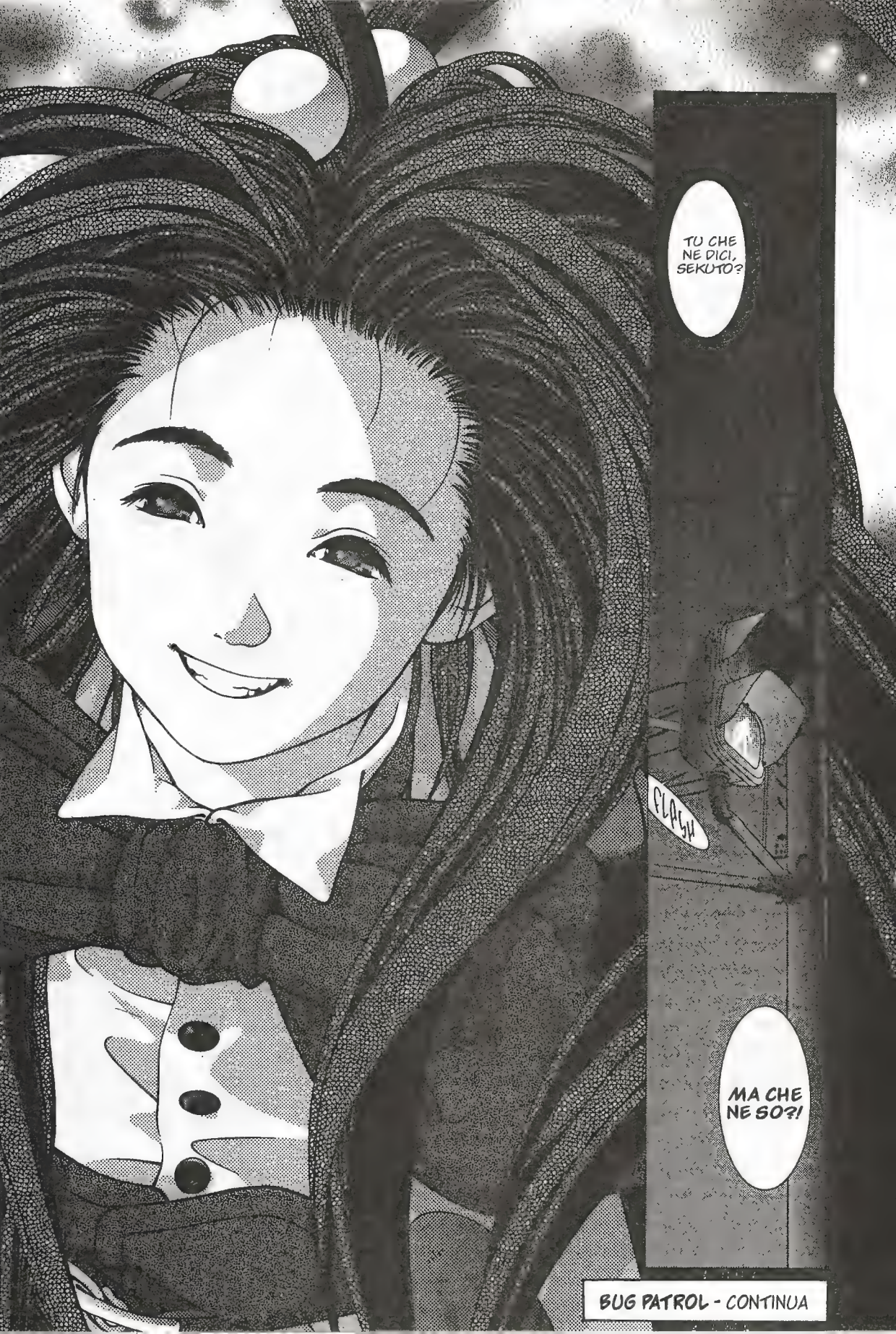
ISUZU フォワード

GRAB

FLASH

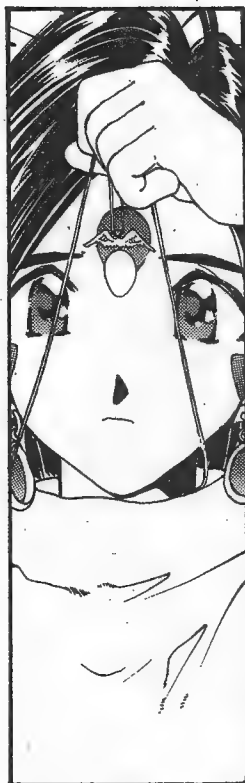
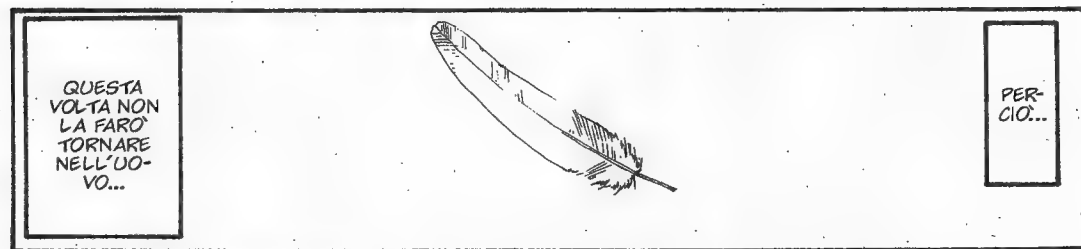
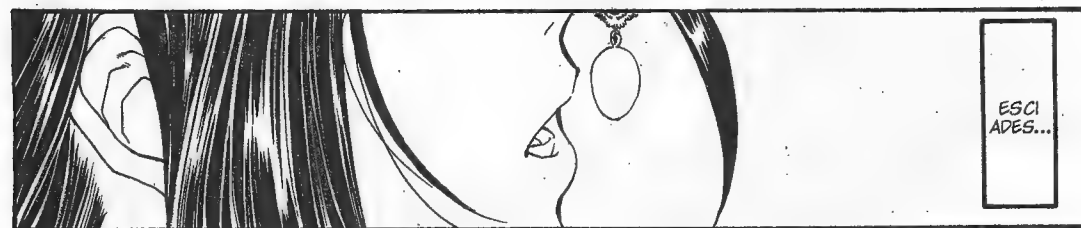
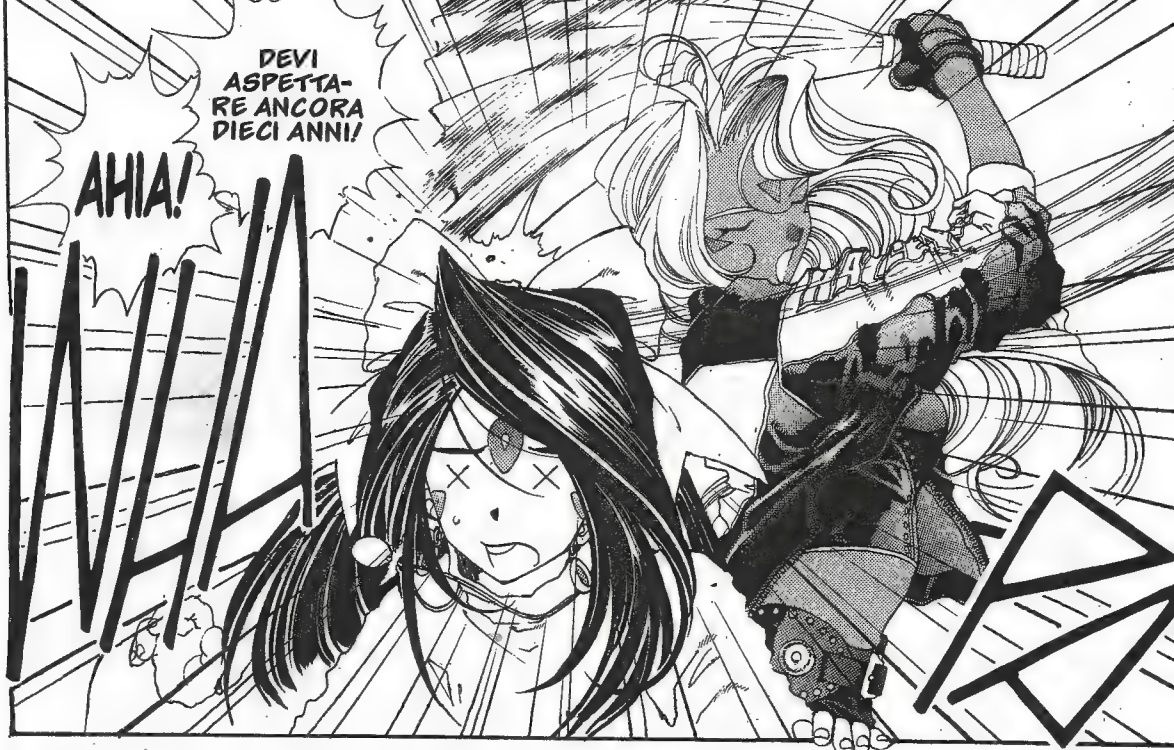
UGH!

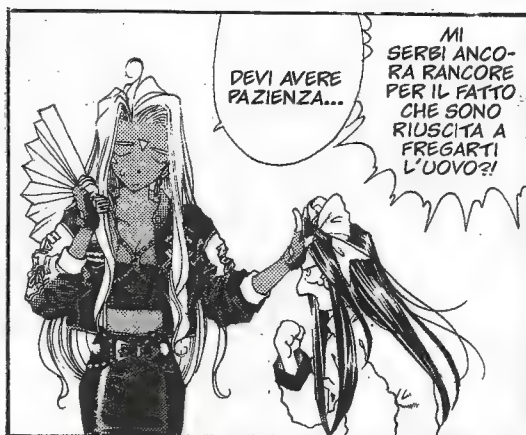
OH, POVERA NONNA...
GIÀ...
S-SONO PARTITO PRIMA CHE IL SEMAFORO DIVENTASSE VERDE...

...HUFF!
...QUAN-DO TOR-NIAMO A CASA?
SEN-TI...
PER-DONA-MI, SE PUOI...
CHE PRO-BLEMA C'È?
SIAMO VI-VI, VEGETI E SENZA NEAN-CHE UN GRAF-FIETTO...
...SEI VENUTA A PRENDERE ME O LA SPESA?
DOVE SONO I REGA-LINI?
WOW! VEDIA-MO UN PO'!
NELLA BOR-SA...

TU CHE NE DICI, SEKUTO?
FLASH
MA CHE NE SO?!
BUG PATROL - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima
UN'ALTRA ME

# ANGEL FASHION
# la moda del momento!

ANGEL FASHION la moda del momento!
QUESTO MESE, DECINE DI ARTICOLI SUGLI ANGELI IN REGALO PER CINQUECENTO DEI NOSTRI LETTORI PIU' FORTUNATI!!

NOBLE SCARLET...
VORREI RIVEDERLA...
VORREI DAVVERO...
PERCIÒ...
QUESTA VOLTA NON LA FARÒ TORNARE NELL'UOVO...
ESCI ADES...

DEVI ASPETTARE ANCORA DIECI ANNI!
AHIA!

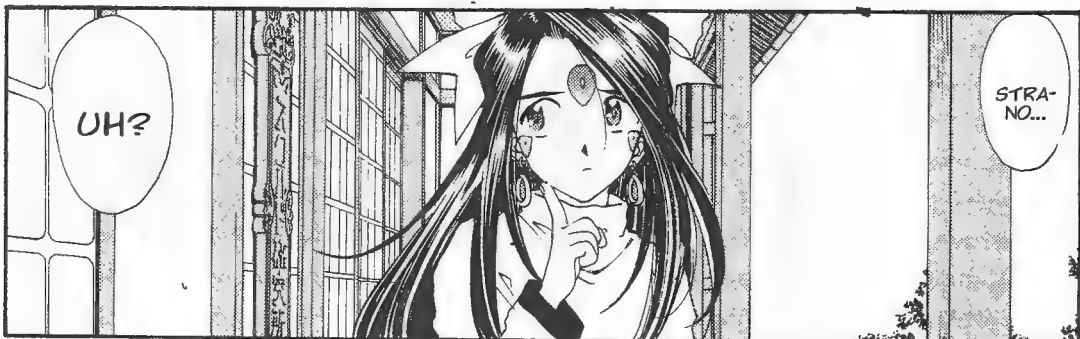
ANCORA NON HAI CAPITO DI NON ESSERE IN GRADO...
...DI PORTARE UN ANGELO?!

MI SERBI ANCORA RANCORE PER IL FATTO CHE SONO RIUSCITA A FREGARTI L'UOVO?!
DEVI AVERE PAZIENZA...

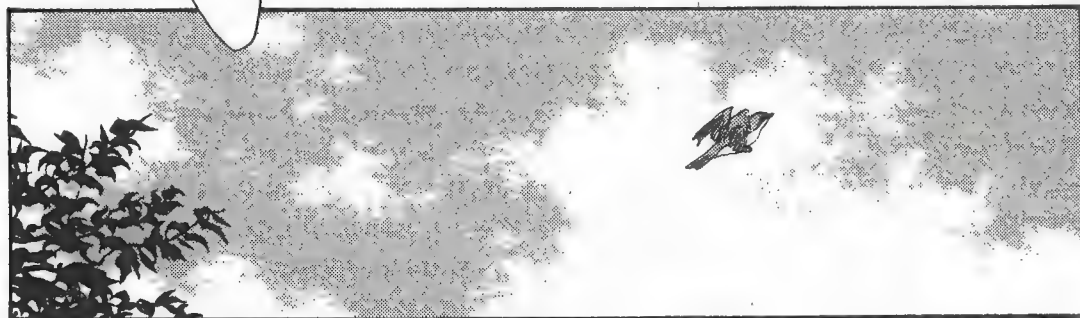
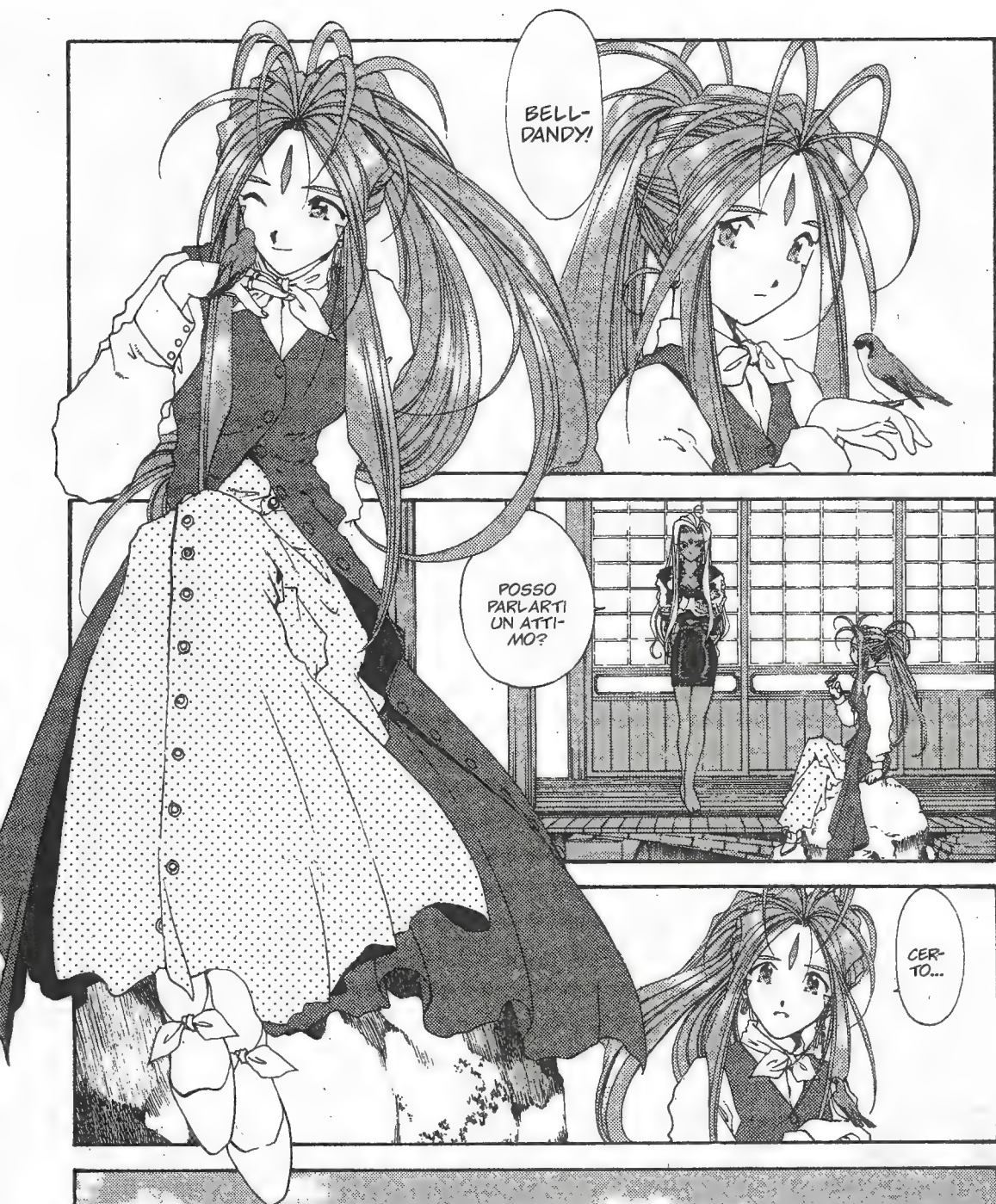
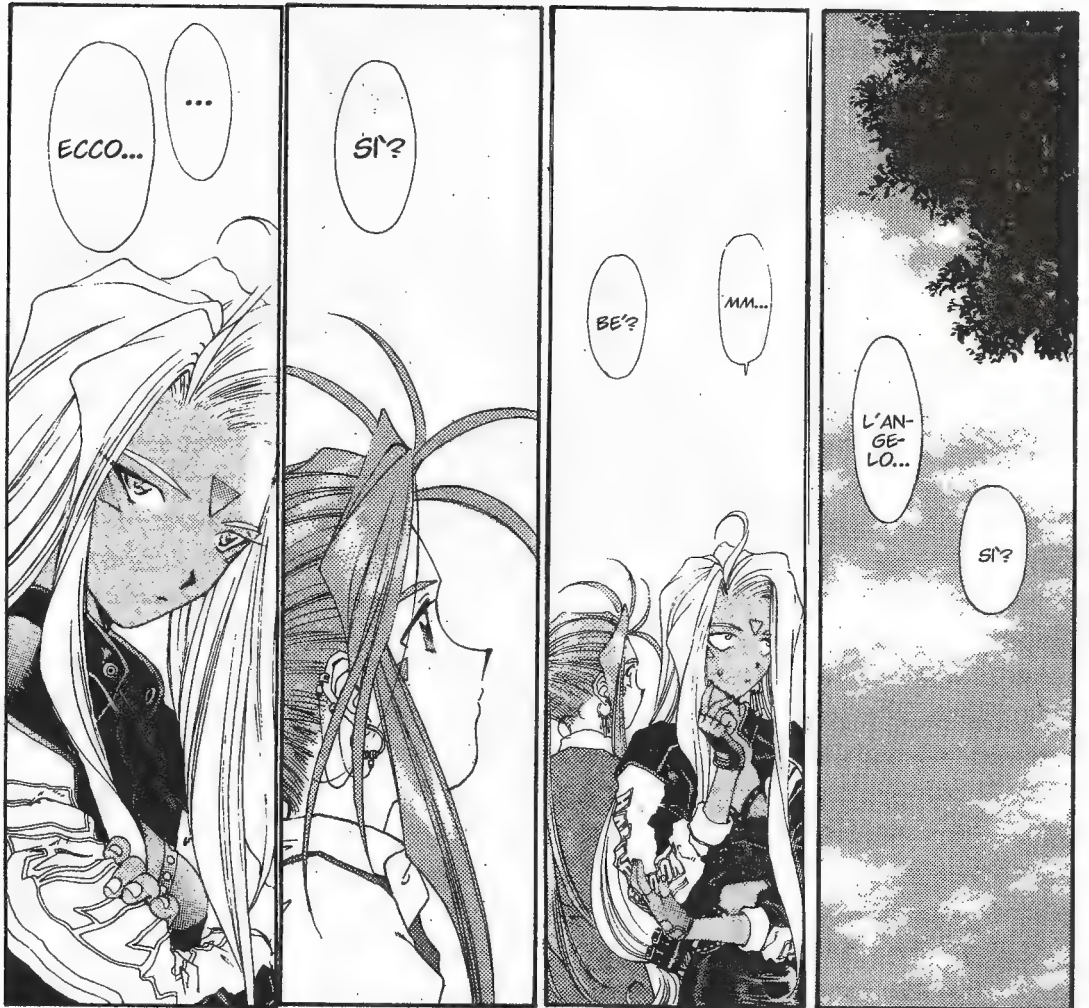
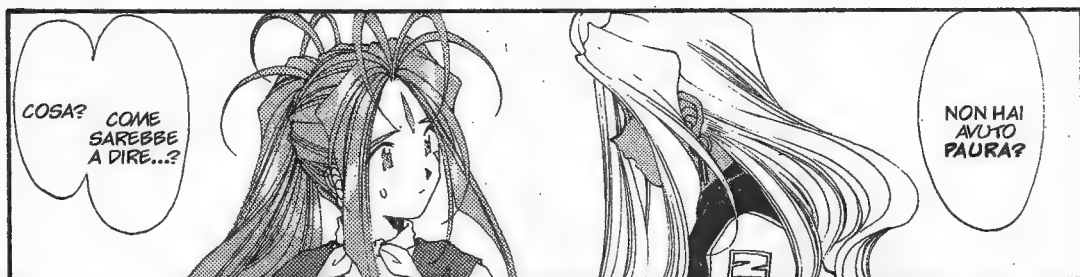
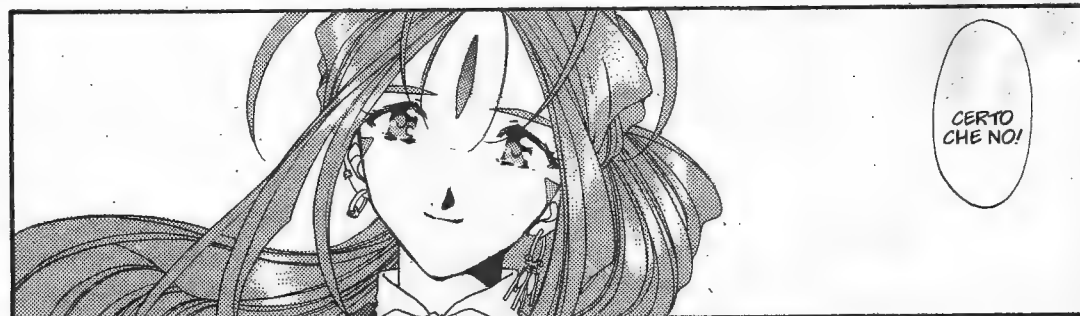
COSA SIGNIFICA?!
ESATTAMENTE QUELLO CHE HO DETTO!
SONO PROPRIO SORELLE...

TU NON MI POTRAI MAI CAPIRE, URD!
IO VOGLIO RIVEDERE NOBLE SCARLET!

E' VERO... IO NON TI CAPISCO.

COSA C'E'?
...

SOLO PERCHE` TU NE HAI UNO GIÀ SVILUPPATO NON DEVI DARTI TUTTE QUESTE ARIE!
E NON VOGLIO NEMMENO PROVARE A FARLO.
STRANO...
UH?
...DESIDERA TANTO UN UOVO D'ANGELO?
PERCHE` PROPRIO URD CHE HA GIÀ UN ANGELO...

BELL-DANDY!
POSSO PARLARTI UN ATTI-MO?
CER-TO...

L'AN-GE-LO...
SÌ?
MM...
BE'?
SÌ?
...
ECCO...

QUANDO HAI VISTO PER LA PRIMA VOLTA IL TUO ANGELO...
...COME TI SEI SENTITA?

ERO ENTUSIASTA E OTTIMISTA...
EBBI LA SENSAZIONE DI AVER TROVATO UN **NUOVO AMICO**...
...COME UNO SPECCHIO CHE MI RIFLETTE...
QUESTO PERCHE` SI TRATTA DI QUALCUNO...
...CHE PUO` COMPRENDERMI PIU` DI CHIUNQUE ALTRO, UN'ALTRA ME STESSA...

CAPISCO...
UN'ALTRA TE STESSA...
ERA PROPRIO PER QUESTO MOTIVO CHE IO...
...LO TEMEVO!
URD...?
...

CASTELLO DELLA SIGNORA URD
UN ANGELO...
GIÀ.
DAVIDSON

ANGELO, VIENI A ME!

QUESTA E' UN'OTTIMA OCCASIONE!
SALA DA TE' COMUNE
GNIK GNIK

URD...
ACCIDENTI... DICE CHE PRESTO CAPITERANNO EVENTI! MOVIMENTATI...


O-HO... STAI FACENDO UNA DIVINAZIONE RUNICA?


EHI! ADESSO BASTA!
PERCHE' STAI CERCANDO DI OTTENERE PREVISIONI SUL MIO CONTO?!


ERA PER TE!
PER COSA LE FACEVI?
LE TUE DIVINAZIONI SI AVVERANO MOLTO SPESSO...


PER ME?! C-COSA SIGNIFICA?!
A-ASPETTA UN ATTIMO...

È TORNATO IL SILENZIO...

AH, GIÀ!

OGGI C'È IL SUPER BIKE!

UH?
CLICK
EHI!
CLICK
CLICK
CLICK
CHE GUAIO! NON SARÀ MICA MORTA PROPRIO OGGI?!

HO UN ORRENDO SOSPETTO!
AAH! LO SAPEVO! MALEDIZIONE!
CHI AVRÀ FATTO UNA COSA DEL GENERE?!
GIÀ...
SO CHI PUÒ AVERLO FATTO!

EH EH EH...
AVRÒ IL MIO ANGELO PRIMA DI LEI!

E QUESTO CHE COSA SAREB-BE?!

TI PRESENTO...
...L'AMPLIFICATORE DI INCANTESIMI ALFA 707!
L'HO COSTRUITO BASANDOMI SUL MODELLO DI QUELLO DEL CASTELLO INCANTATO DI SAYOKO MISHIMA!*
* VEDI KAPPA MAGAZINE 80 E 81. KB
CON QUESTO APPARECCHIO...
...SARÀ FIN TROPPO FACILE ATTIVARE E PORTARE UN ANGELO!
E' COMPLETAMENTE PERSA NEI SUOI VANEGGIAMENTI TECNOLOGICI...
IN MOMENTI DEL GENERE E' SEMPRE MEGLIO LASCIARLA PERDERE...
RECUPERERÒ TUTTO PIÙ TARDI!
CLIC
CLIC?

AH!
SPEGNILO SUBITO!
E COME SI FA?!
NON HO ANCORA INSTALLATO IL CIRCUITO DI CONTROLLO!
AH...

COS'E' STATO?!

QUANDO IN QUESTA CASA CAPITA QUALCHE DISASTRO...

...DI SOLITO HA ORIGINE DA QUESTA STANZA!

QUESTO IN-CANTESIMO... SI AVVALE DEL-LE PROPRIETÀ DELL'ACQUA A UN LIVELLO MOLTO ELE-VATO...
EVENTI MOVIMENTA-TI... LA TUA DIVINAZIONE SI È AVVE-RATA, BELL-DANDY...

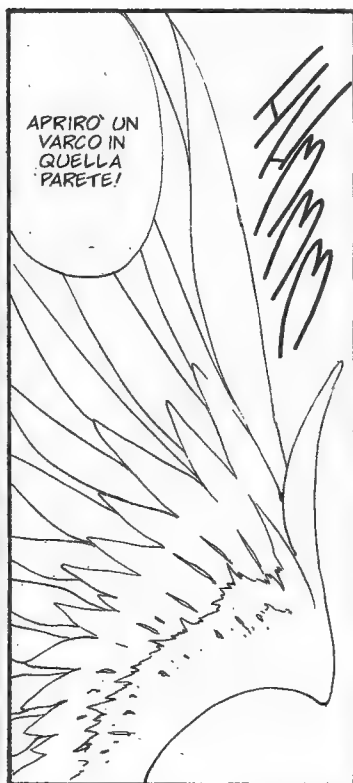
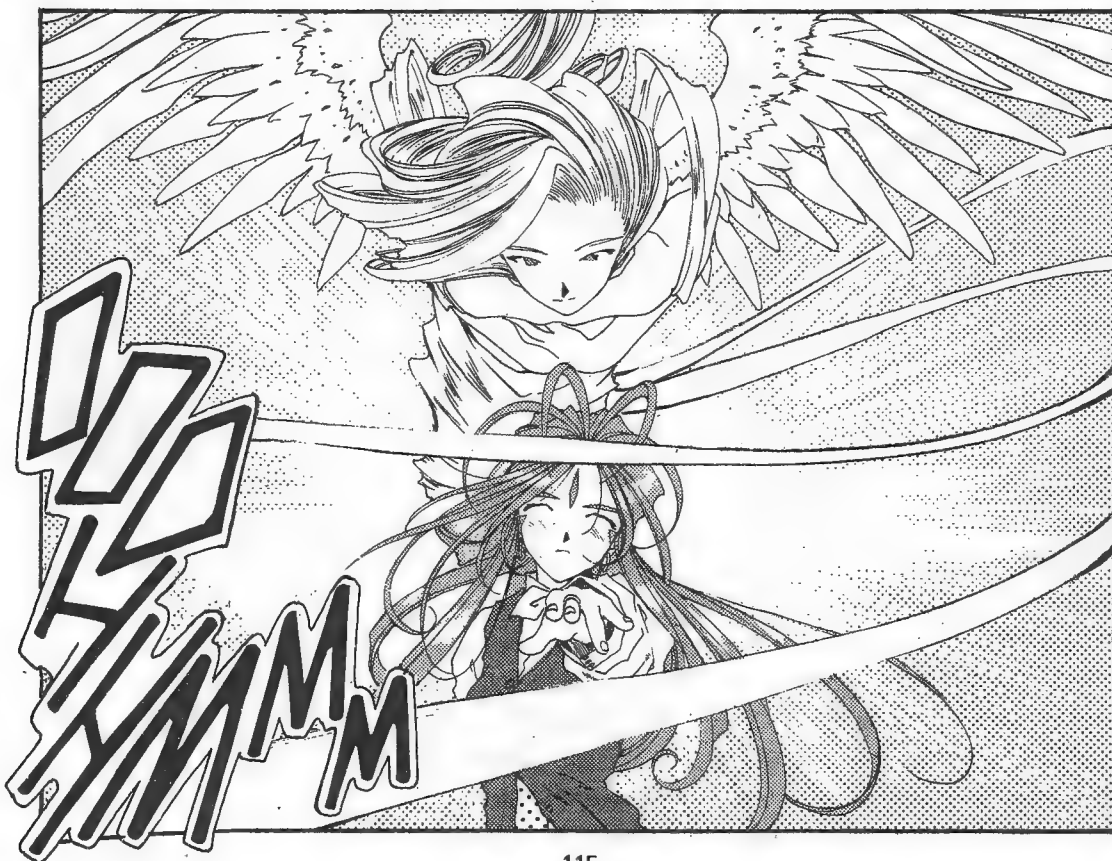
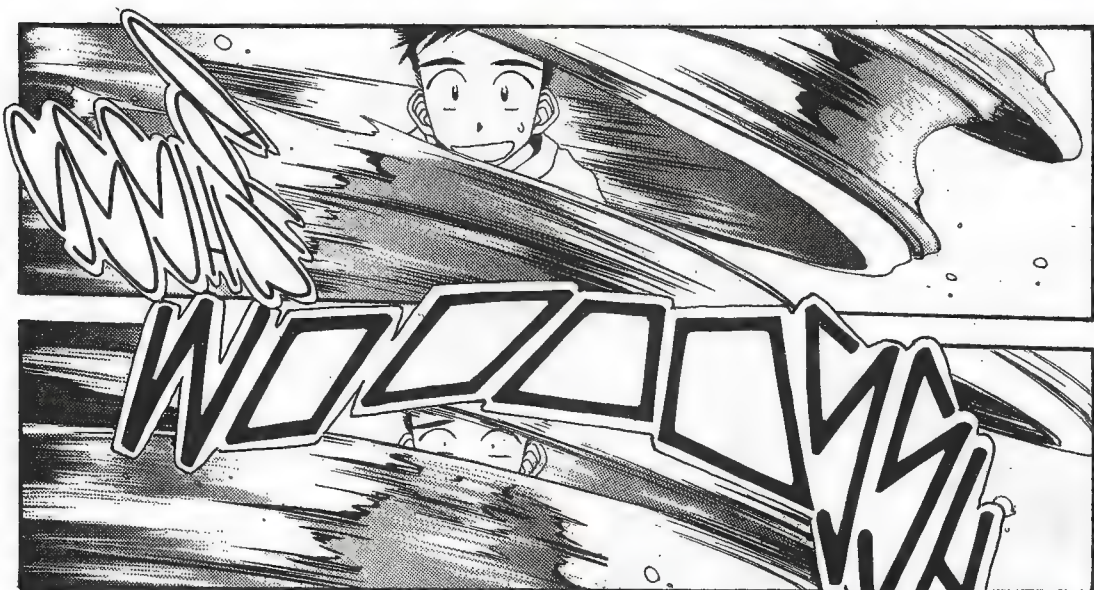
MMM... È QUEL DISPOSITIVO CHE LO AMPLIFICA!

GIÀ... SEMBRA UNA SEMPLICE SCARICA INCONTROLLATA...
AMPLIFICARLO? IO NON LO DEFINIREI COSÌ...

UH?!
WHIP

FERMATI, KEIICHI!

IO VADO!
MA CHE DIAVOLO...?

AAH!
ASPETTA UN MOMENTO!
AHI!
APRIRÒ UN VARCO IN QUELLA PARETE!

WOOOOSH
CON LE PROPRIETÀ DEL VENTO NON POSSO FARE NULLA CONTRO QUELLE DELL'ACQUA...
SOLO CON L'INCANTESIMO CHE SI AVVALE DELLE PROPRIETÀ DEL FUOCO SARÀ POSSIBILE SFONDARE QUESTA PARETE...
URD!

...IL TUO ANGE-LO!
EVOCA...

...

...E NON NE CAPISCO IL MOTIVO...
SO CHE FINORA NON L'HAI MAI ATTIVATO, SO-RELLA...
DAVIDSON

...QUESTA VOLTA DEVI FARLO...
TI PREGO...
MA...

NON POSSO!

PERCHÈ?!

TSK!

NON È CHE NON VOGLIA USARLO...

...IO NON POSSO!

FIN DA BAMBINA HO SEMPRE AVUTO DEI DUBBI SULLA MIA NATURA...

PER IL FATTO DI POTER ESSERE METÀ DIVINA E METÀ DEMONIACA..

PERCIÒ, QUANDO INGHIOTTII L'UOVO D'ANGELO, AVEVO PAURA...

...E DI FRONTE A QUELLA TERRIBILE REALTÀ...

...IO...
...GRIDAI D'ISTINTO VERSO DI LUI...

...DICENDOGLI DI NON APPARIRE...
...MAI PIU'!

E, COME SAI, UN ANGELO UBBIDISCE **CIECAMENTE** AL SUO PORTATORE...
OH!

SCUSAMI...
...MA DOVREMO PENSARE A UN'ALTRA SOLUZIONE!

CLAP

BE'?
COSA C'E'?

OH!
LA TUA DIVINAZIONE RUNICA?

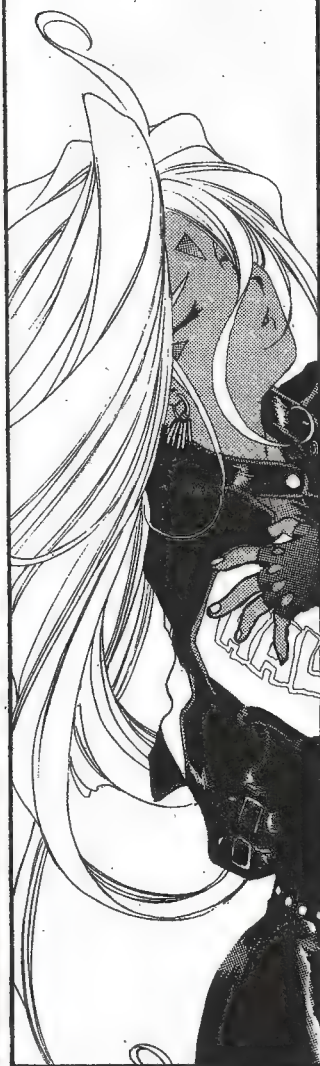
PREVEDEVA EVENTI MOVIMENTATI...
SÌ...
LEGGILA FINO IN FONDO...

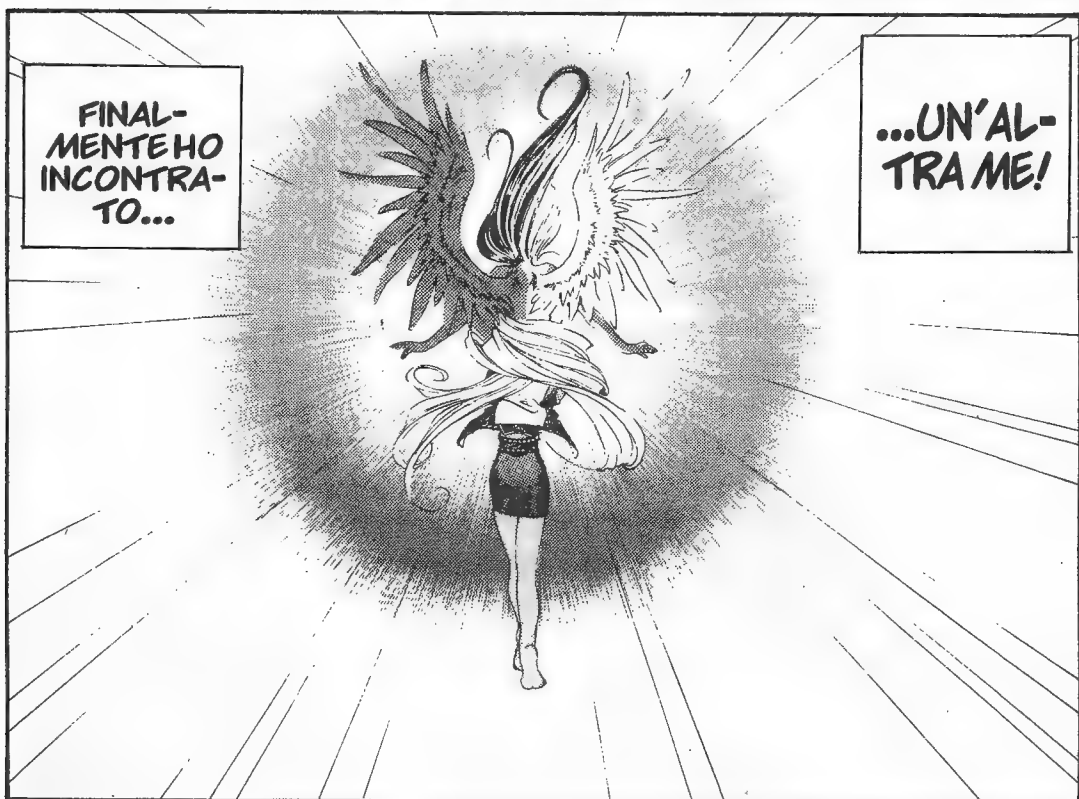
...IL RITROVAMENTO DI UN CARO AMICO...
...E POI...

LE MIE DIVINAZIONI SI AVVERANO MOLTO SPESSO... L'HAI DETTO TU...
S-SÌ, MA...

CREDIMI...
SARAI IN GRADO DI EVOCARLO...
IL PRINCIPIO FONDAMENTALE DI UN ANGELO È L'UBBIDIENZA ASSOLUTA VERSO IL PROPRIO PORTATORE...
MA RISPONDE PIÙ ALLE RICHIESTE DELLA SUA **ANIMA**, PIUTTOSTO CHE A QUELLE DELLA **VOCE**..
SÌ... ORA COMPRENDO DI AVERE SBAGLIATO...

RI-
SPON-
DIMI!

MA ORA... DESIDERO SOLO RIVEDERE CIÒ CHE REALMENTE MI APPARTIENE!

LO STESSO UOVO CHE MI HA SOTTRATTO SKULD... L'AVEVO GENERATO PERCHÈ VOLEVO UN NUOVO INIZIO...

WORLD OF
ELEGANCE!

FINALMENTE HO INCONTRATO...

...UN'ALTRA ME!

OH, MIA DEA! - CONTINUA